# GURPS Lua dos Dragões

***Escrito por Marcelo Cassaro “Paladino”***

A mini-série em quadrinhos ***Lua dos Dragões*** foi com certeza um marco. Uma das maiores vitórias dos quadrinhos nacionais — a prova definitiva de que grandes talentos como André Vazzios não precisam se submeter ao caprichos do mercado norte-americano. E foi espantoso para mim descobrir que meu roteiro agradava a um artista tão genial, a ponto de fazê-lo recusar uma proposta para ilustrar uma mini-série de *Aliens* para a editora americana Dark Horse. Ver meu pequeno universo de dragoas tribais ganhar formas e cores no traço de Vazzios foi uma das maiores honras que tive na vida.

Sempre tive certeza de que ***Lua dos Dragões*** funcionava bem em quadrinhos, e até mesmo em literatura; humanóides evoluindo a partir de dinos sempre foi um tema clássico da ficção científica. Apenas escolhi uma abordagem diferente — um povo-dinossauro em estágio primitivo, não moderno. Gosto de pensar na história como uma versão fantástica e não-humana de *Ayla, a Filha das Cavernas — “The Clan of the Cave Bear”,* um clássico da literatura norte-americana, sobre uma garota Cro-Magnon adotada por uma tribo Neandertal. De fato, muito antes da mini-série em quadrinhos, ***LdD*** já existia como um romance de FC que espero publicar um dia.

Mas um ***GURPS Lua dos Dragões*** nunca havia me passado pela cabeça.

Nunca pensei em ***LdD*** como cenário de campanha — simplesmente não podia dar certo. Cheguei a usar alguns de seus elementos em matérias para a revista *Dragão Brasil,* é verdade; apresentei os dragões como criaturas ou raças para

GURPS e AD&D, mais uma entre tantas outras. Apenas isso. Então, quando Douglas Quinta Reis — um dos sócios da Devir Livraria — sugeriu que eu escrevesse este livro, minha primeira reação foi estranheza. “E quem vai querer jogar com uma mulher-lagarto que fica amarrada o dia todo?” perguntei.

Mesmo assim, fiquei ruminando a idéia durante as semanas seguintes. Um mundo de personagens não-humanos, todos com psicologia e crenças difíceis de assimilar. Funcionaria? Só comecei a considerar essa idéia possível após folhear o excelente ***GURPS Dinossaurs,*** de Stephen Dedman — um suplemento importado apenas sobre dinos e outras criaturas pré-históricas. Em seus capítulos finais, o livro apresentava regras para homens primitivos como PCs e campanhas baseadas na Idade do Gelo. Poucos recursos, armas rudimentares, conhecimentos restritos, magia inacessível, perigos constantes.

Sim. Era possível.

Depois dos truculentos metalianos e traktorianos de ***GURPS Espada da Galáxia,*** a idéia de voltar a lidar com personagens mais modestos parecia refrescante. Comecei então a vasculhar páginas e páginas de GURPS importados em busca de vantagens, desvantagens e perícias próprias para este novo mundo. Aquelas que não encontrei, inventei. O resultado você tem em mãos.

Escrever este livro foi uma experiência valiosa. Obrigou-me a pensar em muitos aspectos sobre os antropossauros (e povos primitivos em geral) que eu nunca havia cogitado antes.

O planetóide Keyla não é mais meu. Ele agora também é de vocês. Aproveitem.

## Keyla, a Lua dos Dragões

O planetóide Keyla, único satélite natural de Calidori-4, tem quase o mesmo tamanho da Terra e é muito parecido sob muitos aspectos. As poucas diferenças, contudo, são marcantes.

Keyla tem 3/5 de sua superfície coberta de água. Todas as terras emersas estão agrupadas em um único supercontinente alongado, que vai do polo norte ao sul. Sua gravidade é menor (0.7 G) e sua atmosfera mais densa (1.3), com nitrogênio a 75%, oxigênio a 23%, vapor d'água e outros gases a 2%; a presença de oxigênio torna o céu azul, como na Terra.

É um mundo rochoso, rico em silicatos, pobre em metais. Ferro e bronze são muito raros em sua superfície — o que deve dificultar o surgimento de uma civilização industrial. Quase não há terremotos, maremotos ou atividade vulcânica, exceto em certos pontos isolados. Como o planeta não tem qualquer inclinação axial, não há estações do ano — o clima é tropical durante o ano todo. Nos oceanos não existem marés, e em nenhum lugar do mundo as ondas atingem mais de 2m de altura. O nível de mana é normal.

Seu movimento de rotação é igual ao de translação: uma de suas faces está sempre voltada na direção de Calidori-4, o planeta-pai. Nesta face o planeta-pai está sempre na mesma posição no céu, enquanto na outra face ele nunca será visto. A visão de Calidori-4 no céu é opressiva e impressionante (seu diâmetro é igual a metade da distância entre o horizonte e o zênite, ponto mais alto do céu).

Os dias e noites em Keyla são interessantes, mas difíceis de compreender. Na face voltada para Calidori-4, os sóis gêmeos nascem a leste, mergulham atrás do planeta-pai (provocando um eclipse diário), emergem do outro lado e mergulham a oeste. Nesse instante o planeta-pai entra em crescente e, refletindo a luz dos sóis, ele próprio ilumina o planeta tão intensamente quanto a luz do dia. Por esse motivo esta face de Keyla tem dias de 22 horas com 20hs de claridade, e noites de apenas 2hs (durante o eclipse). A outra face de Keyla tem dias e noites normais de 11 horas cada — mas neste lado não existe terra firme, apenas oceano.

## A Origem da Vida

A vida em Keyla surgiu como na Terra, seguindo rumos evolucionários similares. Invertebrados marinhos tornaram-se peixes, mais tarde anfíbios, mais tarde répteis. Estes primeiros lagartos originaram os sinapsídeos, um tipo de “réptil avançado” com alguns traços de mamíferos (na Terra, os sinapsídeos foram ancestrais diretos dos mamíferos). Dos sinapsídeos vieram os dinossauros e, mais tarde, os antropossauros.

Keyla teve os dinossauros mais gigantescos da galáxia conhecida: alguns chegavam a mais de 100m de comprimento (o maior dinossauro descoberto na Terra, o *Amphicoelias fragillimus*, media menos de 60m). Hoje estão quase todos extintos, dizimados pelas mesmas leis naturais que levaram ao fim destes gigantes em outros mundos — deixando o caminho livre para os antropossauros e outros animais menores. Há relatos, contudo, de regiões remotas do planeta que ainda abrigam os dinos de outrora.

Hoje, a fauna local é composta quase exclusivamente por insetos, moluscos e outros invertebrados, quase sempre de grande tamanho — a combinação de gravidade fraca e atmosfera densa permitiu o surgimento de insetos gigantes, animais voadores de tamanho humano ou maior, e árvores medindo vários quilômetros de altura. Não existem aves ou mamíferos verdadeiros: exceto pelos antropossauros e alguns tipos de peixe (ou répteis, em certos casos), não há outros grandes vertebrados.

Obviamente, a forma de vida dominante em Keyla são os antropossauros. Eles apresentam anatomia humanóide básica (cabeça, tronco, dois braços e duas pernas). São quase idênticos aos mamíferos da Terra: têm diafragma, glândulas mamárias, dentes especializados, lábios e laringe.

Os antropossauros dividem-se em várias espécies, geralmente agrupadas em tribos. Sua tecnologia é quase nenhuma: muitas não conhecem o fogo, e apenas algumas sabem fabricar máquinas simples, como alavancas e roldanas. Não possuem matemática, escrita ou qualquer forma de registro de informação — a maior parte de seus conhecimentos vem de memória genética. Em quase todas as

espécies a proporção entre os sexos é desigual: até sete fêmeas para cada macho.

As tribos dividem-se igualmente por toda a superfície de Keyla — existem cinco espécies principais, cada uma dominando um tipo de terreno: dragoas-caçadoras, espalhando terror pelas grandes selvas e florestas; dragões-de-chifres, trocando marradas nos limites das florestas, próximos à savana; dragões-antílopes, percorrendo campos e desertos como nômades; dragões-voadores, habitando as montanhas; e dragões-marinhos, dominando ilhas e áreas costeiras.

## Rumo à Civilização

Estamos no alvorecer de uma nova civilização. Aqui, como na Terra, algum tipo de força benevolente trouxe extinção aos grandes dragões — permitindo o nascimento de seres humanos. Mas os humanos deste mundo não descendem de macacos, como nós. Eles são mamíferos como nós, bípedes como nós, inteligentes como nós... mas vieram dos lagartos terríveis que governavam no passado.

Eles são antropossauros. E você é um deles.

Este é um mundo fantástico, mas bem diferente dos cenários de fantasia a que você está acostumado. Nada de castelos, fortalezas ou aldeias protegidas por muralhas — você está exposto aos rigores da vida selvagem em sua plenitude. Nada de armas e armaduras de aço; forjar metais é uma arte ainda a ser descoberta, em algum ponto do futuro. Nada de aliados elfos, anões e gnomos, apenas raças draconianas de cultura e costumes intoleráveis. Nada de curas mágicas milagrosas, nada de grandes poderes mágicos resolvendo todos os problemas. Nada de magos e clérigos, apenas xamãs e curandeiros.

Mas existem monstros. Em toda parte. E seu destino, como espécie dominante, é sobreviver a todos eles.

Você é uma fera começando a andar sobre duas pernas. Sua tecnologia é pouca ou quase nenhuma, mas ainda pode

contar com as armas naturais de seus ancestrais répteis. Cura rápida, sentidos aguçados, garras e chifres estão à sua disposição. Como um animal, você tem memórias instintivas — pode lembrar de coisas que nunca aprendeu, mas que estão gravadas em seus genes. Estas são suas armas na luta pela sobrevivência.

Sobreviver. Eis sua grande missão. Escapar ao destino de seus ancestrais e conduzir sua espécie ao domínio deste mundo... e de outros.

## *Sobre Lua dos Dragões*

***Lua dos Dragões*** é uma mini-série em quadrinhos em seis edições, baseada em um romance não publicado de Marcelo Cassaro, publicada pela Trama Editorial ao longo de 1998.

Com roteiro de Cassaro e arte excepcional de André Vazzios, ***Lua dos Dragões*** conta a história de Keyla — uma dragoa comum, esposa e mãe, parte do harém do chefe de sua tribo. Após perder a família durante o ataque de um monstro à sua aldeia, Keyla escapa da morte para encontrar destino ainda pior — ser capturada pelas dragoas-caçadoras, um povo de guerreiras devotadas a torturar escravas como oferenda à sua deusa. Durante o cativeiro, contudo, Keyla começa a descobrir que existe mais nas caçadoras do que apenas crueldade sádica. Muito, muito mais...

## *Sobre o Autor*

Marcelo Cassaro “Paladino” nasceu em Santo André/SP, em 1970. Começou sua carreira em 1985, nos estúdios da Maurício de Souza Produções, como assistente de design em desenhos animados.

Contratado pela Editora Abril Jovem em 89, atuou como argumentista e desenhista de quadrinhos infantis. Venceu o Prêmio Abril de Jornalismo nos anos de 91, 92 e 94, na categoria “Roteiro de História em Quadrinhos”. Ainda na área de quadrinhos, assinou como editor e roteirista as mini-

séries ***U.F.O.Team, Capitão Ninja, Lua dos Dragões*** *e a série* ***Holy Avenger.***

Além de ***Espada da Galáxia***, Cassaro é autor de ***Defensores de Tóquio***, atualmente em sua terceira edição (***3D&T***) e o mais vendido jogo de RPG brasileiro; e ***Invasão***, outro RPG na lista dos dez mais jogados no Brasil, agora em sua segunda edição. Atualmente é editor da revista especializada em RPG ***Dragão Brasil***, onde assina artigos e ilustrações. Também foi colaborador da extinta edição brasileira da revista ***Dragon Magazine*** (às vezes sob o pseudônimo Toha Yamashi).

Leitores interessados em contactar o autor podem escrever à revista ***Dragão Brasil***, Caixa Postal 19113, SP/SP, CEP 04505-970, dragaobrasil@uol.com.br

# Parte 1 • Personagens

### *Tipos de Personagens*

Embora todas as tribos de Keyla sejam ainda primitivas, muitas são avançadas o bastante para permitir especializações entre seus membros. Temos a seguir alguns arquétipos de personagens possíveis em campanhas de ***GURPS LdD;*** alguns são inadequados ou mesmo impossíveis para certas espécies — consulte a descrição de cada raça para descobrir se este tipo de personagem combina com a espécie. Em algumas espécies PCs devem ser preferencialmente homens, outras vezes mulheres.

Estas são apenas sugestões. Jogadores podem criar qualquer outro tipo de personagem, com permissão do GM.

#### *Caçador*

Este é o aventureiro mais comum em Keyla. É normalmente auto-suficiente e livre para deixar a vida familiar da tribo durante muitos dias. Um caçador, contudo, tem sérios deveres para com sua tribo — além de apenas trazer caça, é esperado que cumpram outras missões perigosas que surgem. Caçadores idosos ou inválidos podem se tornar fabricantes de armas e ferramentas. Dependendo da espécie, caçadores podem ter tarefas específicas — dragoas-caçadoras perseguem novas escravas para suas oferendas, dragões-de-chifres travam duelos para intimidar os inimigos, e assim por diante.

Todas as vantagens que melhoram os sentidos (Prontidão, Visão Aguçada, Ouvido Aguçado, Olfato Apurado, Olfato Discriminatório...), Senso de Direção, Empatia com Animais e Rijeza são próprias para caçadores. Eles costumam ter desvantagens como Dever, Senso do Dever e Excesso de Confiança. Naturalista, Rastreamento e perícias com armas são obrigatórias; outras também úteis são Culinária (para tirar peles e carapaças dos animais mortos), Pedra Lascada, Furtividade e Sobrevivência.

### ***Herbalista***

Este personagem é treinado na cura de doentes e uso de produtos vegetais (ou também animais) para fabricar remédios, drogas, venenos e poções. Ele pode ser também um xamã, usando magia em conjunto com perícias mundanas. Entre espécies que não podem usar magia, quase todos os xamãs têm esta habilidade — a “mágica” é apenas um show para impressionar.

Em Keyla, herbalistas costumam usar os processos meta-bólicos do próprio corpo para produzir novas drogas — a partir de seu sangue, saliva, leite ou até urina e excrementos. Portanto, vantagens como Imunidade e Imunidade a Veneno são fundamentais para o herbalista. Memória Racial é muito importante, pois ajuda a recordar conhecimentos medicinais ancestrais. Visão Aguçada, Olfato/Paladar Apurado e Empatia Olfativa podem ajudar a diagnosticar doenças e identificar na natureza ingredientes para remédios. Xamãs têm Status

elevado em certas tribos e baixo em outras. As perícias Herbalista e Naturalista são obrigatórias para herbalistas.

### *Líder*

Cada espécie de antropossauro tem critérios diferentes para escolher seus líderes. Na maioria dos casos é o caçador mais habilidoso e experiente, mas muitas tribos também podem ser comandadas por anciões, xamãs, sacerdotisas...

Um líder comanda pela virtude da experiência, habilidade, inteligência, sabedoria, popularidade e devoção ao bem-estar da tribo. Um bom chefe coloca seu conforto pessoal em segundo lugar — em primeiro vem o grupo que ele lidera. Líderes NPCs devem ser construídos com pelo menos 200 pontos, para refletir sua grande aptidão e/ou experiência.

Carisma, Sorte e Voz Melodiosa são boas vantagens para líderes, assim como Bom Senso e Intuição. Todos os líderes têm Status 2 ou 3 e muitos têm Riqueza. Como desvantagens, líderes têm um Dever (de 10 ou 15 pontos) e muitas vezes Senso do Dever. Idade, Fúria e Excesso de Confiança também são possíveis.

Além das perícias para caçadores (ou xamãs, ou quem quer que seja o tipo de líder na espécie), líderes podem ter Trovador, Diplomacia, Lábia, Intimidação, Tática, Rastreamento — e Liderança, é claro.

### *Guarda*

Enquanto caçadores se aventuram nas florestas e ficam fora durante dias, a aldeia vai precisar de proteção — afinal, neste mundo, os dragões também podem ser caçados. Guardas são guerreiros que protegem a tribo contra inimigos e predadores, ou impedem a fuga de prisioneiros. Em tribos com escassez de machos, é comum que esta posição seja ocupada por batedores (veja diante) ou fêmeas, enquanto os caçadores estão fora.

Vantagens para ao sentidos, Noção do Perigo, Reflexos em Combate, Visão Noturna, Visão Periférica e Rijeza são

excelentes. Dever, Senso do Dever, Fanatismo e Sanguinolência também fazem um bom guarda. Perícias com armas e combate são as únicas realmente necessárias.

### *Cavaleiro de Feras*

Tradicionalmente, tribos draconianas não usam montarias — não existem cavalos em Keyla, e a maioria dos animais de tamanho adequado são indomáveis ou perigosos demais. Alguns, contudo, conseguem essa rara façanha.

Um cavaleiro de feras tem forte afinidade com algum animal ou tipo de animal que usa como montaria. Talvez tenha crescido juntamente com um deles, ou tirou um espinho de sua pata, ou coisa do tipo. Um simbionte também pode ser considerado uma montaria (veja o pterodraco). Ele será sempre uma figura exótica em sua tribo, mais ligado a sua montaria do que a seus próprios semelhantes. O tipo exato de animal depende do ambiente natural da espécie — o capítulo Criaturas mostra vários animais adequados: apídeo-gigante, courassauro, gafanhoto-tigre, ictiossauro e arquelonte são as melhores escolhas.

Um cavaleiro de feras vai precisar de um Antecedente Incomum e, claro, um Aliado como montaria (talvez um Patrono). Empatia com Animais e Ligação Natural não são vantagens obrigatórias, mas extremamente recomendadas. Desvantagens físicas são interessantes — o animal poderia compensar um defeito físico grave, como faz um cão-guia para cegos. O mesmo vale para Hábitos Detestáveis; que tal se você costuma falar, comer ou dormir com seu animal?

Quanto a perícias, além de Cavalgar, todas aquelas úteis para caçadores, guardas ou marginais.

### *Marginal*

Um marginal é um dragão sem tribo. Um solitário, talvez por escolha própria, talvez não. Ele pode ter sido exilado por violar um tabu ou cometer um crime, ou ele simplesmente

não encontrou seu lugar na sociedade da tribo — certos tipos de comportamento são inaceitáveis dependendo da espécie.

Na maioria dos casos, ser um marginal exige Antecedente Incomum (é muito raro que um dragão consiga sobreviver sozinho, longe de sua espécie) e quaisquer vantagens que favoreçam sua sobrevivência. Marginais típicos têm a desvantagem Estigma Social e outras que tenham ligação com o motivo de sua solidão — se ele é um dragão-caçador foragido, por exemplo, terá um bando de caçadoras em sua pista; ele deveria ter a desvantagem Inimigo.

Quaisquer perícias são possíveis, desde que se ajustem na origem do personagem. Sobrevivência, Rastreamento e perícias com armas são essenciais — marginais sem estas habilidades não sobrevivem por muito tempo.

### *Batedor*

Batedores são dragões que acabaram de atingir a maturidade; abandonaram a aparência primitiva dos filhotes e são agora humanóides completos, mas ainda não totalmente treinados como caçadores. Batedores caçam presas menores e ajudam os outros em expedições de caça, realizando pequenas tarefas — como espantar a caça na direção de onde os caçadores esperam em emboscada, ou rastrear uma manada próxima e informar sua localização para a tribo. Basicamente, batedores fazem o trabalho “de pernas” enquanto os caçadores cuidam da matança. Batedores eventualmente se tornam caçadores.

Senso de Direção, Prontidão e vantagens para os sentidos são úteis para batedores. Boas desvantagens são Impulsividade, Excesso de Confiança e Juventude. Perícias de caçadores como Sobrevivência, Rastreamento e perícias com armas são necessárias. Corrida sempre é útil.

### *Xamã*

Os xamãs têm habilidades mágicas ligadas aos espíritos e ao mundo dos espíritos. Eles curam doenças, abençoam e

adivinham o futuro, entre outras tarefas “sobrenaturais”. Na maior parte das vezes são membros muito respeitados e poderosos em suas tribos — ou, em certos casos, desprezados.

Xamãs muitas vezes são também herbalistas, usando produtos animais e vegetais para cura e como parte de sua magia. De fato, entre espécies que não usam magia, um xamã é apenas um herbalista habilidoso. Portadores de poderes psíquicos também podem ser xamãs.

Aptidão Mágica é uma vantagem necessária para um xamã (ou um Antecedente Incomum para poderes psíquicos). Clericato, Carisma, Empatia e Voz Melodiosa são úteis, assim como um alto Status (1 ou 2) e Riqueza. Nenhuma desvantagem é necessária, mas Epilepsia, Vício (em alucinógenos) e Desdobramento de Personalidade podem ser interessantes.

Além de suas magias, um xamã deveria ter uma ou mais entre as seguintes perícias: Atuação, Trovador, Dança, Lábia, Herbalista, Hipnotismo, Outros Povos e Cerimônias e Rituais.

### *Contador de Histórias*

Este personagem é mais que apenas um artista. Ele é também um professor e historiador tribal, guardião dos conhecimentos de sua espécie. Em tribos que confiam a guarda de sua crianças a apenas uma pessoa, como as dragoas-caçadoras, este personagem seria o escolhido. E, a menos que seja particularmente velho, poderia ter uma segunda ocupação, como caçador, guarda, herbalista ou xamã.

As vantagens Carisma, Voz Melodiosa, Memória Eidética e Memória Racial são ideais para o contador de histórias. Perícias como Atuação, Trovador, Linguagem de Sinais, Outros Povos e Pedagogia servem bem para este personagem.

### *Estrangeiro*

Um estrangeiro é um dragão que vive em uma tribo diferente daquela em que nasceu. Muitas tribos aceitam conviver com um dragão de outra raça sem problemas — dragões-de-chifres podem viver entre dragões-antílopes, e vice-versa. Em outros casos, o estrangeiro pode ser um invasor (ele vive na tribo contra a vontade dos demais; veja o personagem Maldito) ou um prisioneiro (como as escravas das dragoas-caçadoras). Ser um estrangeiro significa viver entre pessoas de hábitos e costumes estranhos, e essas diferenças podem ser divertidas de interpretar.

Antecedente Incomum é quase obrigatório para um estrangeiro, assim como um ou mais Aliados (muitas vezes ele não poderá contar com o restante da tribo). Como desvantagens, ele freqüentemente terá um baixo Status, Estigma Social, má Reputação e talvez um ou mais Inimigos (em todas as tribos existem aqueles que não gostam de outras raças).

## ***Vantagens, Desvantagens e Perícias***

Esta seção amplia as informações sobre criação de personagens descritas no ***GURPS Módulo Básico***, com notas especiais sobre aplicações no mundo de ***GURPS Lua dos Dragões***.

## ***Vantagens***

### ***Alfabetização*** ***MB, pág. 21***

Não existe escrita neste cenário; a vantagem Alfabetização é irrelevante.

### ***Antecedentes Incomuns*** ***MB, pág. 23***

Na maioria dos antropossauros, a proporção entre machos e fêmeas é desigual; em algumas espécies os machos são tão raros que sua escassez chega a ser uma ameaça à sobrevivência. Dependendo da espécie exata, ser um dragão macho será um Antecedente Incomum.

Para antropossauros, possuir poderes psíquicos é um Antecedente Incomum de 20 pontos. A única exceção são os dragões-voadores, que podem ter quaisquer poderes por 15 pontos ou apenas Telepatia por 10 pontos.

### *Cálculos Instantâneos* *MB, pág. 21*

Muitos antropossauros, como os homens primitivos da Terra, são incapazes de contar acima de cinco — o número de dedos em uma mão — ou imaginar períodos de tempo mais longos (ou curtos) que um dia. Para eles, qualquer número alto demais significa "muitos". Alguns povos podem ser capazes de contar até dez (duas mãos) e imaginar longos períodos de tempo, como os intervalos entre menstruações (a mais comum medida de tempo em Keyla) ou "quando eu era jovem".

Cálculos Instantâneos permite a um antropossauro contar até dez sem usar os dedos e executar operações simples de adição e subtração ("cinco flechas menos duas flechas igual a três flechas", sem precisar examinar o punhado de flechas).

### *Clericato* *MB, pág. 19*

O personagem é aceito como líder religioso da tribo. Ele comanda cerimônias, conduz rituais importantes e estabelecer certos tabus. Em algumas tribos sua opinião é considerada muito importante em assuntos espirituais, e ele é tratado com respeito.

Apenas um personagem em uma tribo ou clã pode ter esta vantagem — normalmente o xamã. Um clérigo tem Reputação +1 em sua própria tribo.

### *Imunidade* *MB, pág. 20*

Entre os antropossauros, curandeiros usam o próprio organismo para produzir drogas, expondo-se a doenças para fabricar vacinas, venenos e coisas assim. Para esse propósito

apenas, Imunidade confere um bônus de +2 em Herbalismo e Venefício, cumulativo com a vantagem Imunidade a Veneno.

### *Patrono* *MB, pág. 24*

Neste mundo sem empresas, guildas e organizações, apenas indivíduos podem ser Patronos. Eles podem ser comprados pelo custo normal, com permissão do mestre. Patronos menores poderiam ser um caçador veterano ou um xamã para um jovem aprendiz; certas criaturas inteligentes e poderosas poderiam funcionar como Patronos maiores.

### *Recuperação Alígera* *MB, pág. 23*

Por seu parentesco com lagartos, TODOS os antropossauros possuem esta vantagem, mesmo aqueles que tenham atributo HT inferior a 10. Além disso, alguns possuem Regeneração Física, uma vantagem que já incorpora os benefícios de Recuperação Alígera.

Em uma campanha onde os PCs e a maioria dos NPCs são antropossauros, o mestre não precisa cobrar pontos por esta vantagem.

### *Rijeza* *10/25 pontos*

A maioria dos antropossauros NÃO possui pele encouraçada ou protegida com escamas. Seu couro é liso e macio como pele humana, embora lembre mais couro de golfinho, sem qualquer DP ou RD especiais.

Algumas raças, contudo, possuem DP e RD próprias. DP pode ser comprada por 25 pontos/nível, até o limite de DP 2; RD custa 5 pontos/nível e pode ser comprada apenas até RD 4 (a mesma resistência de um *archelon*, tipo de tartaruga gigante pré-histórica da Terra). Se você está criando sua própria raça de antropossauros, deve obedecer estes limites — ou encontrar uma explicação para que tenham DP ou RD maiores.

Personagens individuais não podem comprar DP ou RD desta forma, apenas raças. Portanto, para antropossauros, Resistência a Dano deve ser comprada da mesma forma que para humanos — através da vantagem Rijeza: 10 pontos para RD +1 e 25 para RD +2.

### *Novas Vantagens*

#### *Anfíbio* *10 pontos*

Você funciona bem tanto na água quanto em terra seca. Você não precisa da perícia Natação (MB, pág. 49), sendo automaticamente capaz de nadar com seu Deslocamento normal. No entanto, todos os antropossauros são pulmonados — você continua precisando respirar! Para permanecer mais tempo embaixo d'água, compre também a vantagem Prender a Respiração (veja mais adiante).

#### *Asas* *0/5/10 pontos*

Seres mitológicos e sobrenaturais como dragões e anjos, que desafiam as leis da ciência, têm asas e também têm braços — o que seria impossível para um animal vertebrado. Uma asa é um braço transformado, como acontece com os pássaros, morcegos e pterossauros da Terra.

Para antropossauros, existem basicamente três tipos de asas naturais: asas verdadeiras, braços-asas ou asas de costela:

• **Asas verdadeiras:** o personagem tem asas, mas não tem braços, mãos ou nada que se aproxime em termos de destreza manual. As asas não podem ser usadas para fazer consertos, dar nós ou mesmo segurar firmemente, mas ainda podem empurrar, golpear, atacar e — é claro — voar. 0 pontos.

• **Braços-asas:** são as asas dos morcegos e pterossauros. Um ou mais dedos de cada mão crescem de forma anormal, atingindo um metro ou mais, dando sustentação à membrana da asa. Braços transformados têm mãos — mas elas são

toscas, rudimentares e limitadas pela ausência dos outros dedos e restrições da membrana. O personagem tem redutor de -2 em testes de DX para tarefas manuais. 5 pontos.

• **Asas-de-Costela:** estas asas são na verdade prolongamentos das costelas, e existem em um pequeno lagarto da Terra chamado *Draco volans*. Raiadas, muitas vezes em cores vivas, elas mais parecem enormes leques ou barbatanas. A vantagem destas asas é que elas não interferem com a existência dos braços; a desvantagem é que não permitem realmente voar, apenas planar: o personagem nunca pode ganhar altitude (ele desce 1 hex por turno). 10 pontos.

Todos os tipos de asas, quando abertas, medem o dobro da altura do personagem — e ele sempre precisará deste espaço para decolar. Ele poderá voar com velocidade igual ao dobro de seu Deslocamento. Qualquer personagem com asas já começa com a perícia Vôo com NH igual à sua DX, sem custo extra (veja a perícia Vôo).

### ***Cauda 5 pontos***

*E, nascendo no alto da fenda entre as nádegas, estava a cauda. Sim, a cauda: grossa, musculosa e flexível como uma serpente amazônica. Separava um pouco as nádegas e descia até o chão. Os acúleos eram numerosos ali, formando fileiras que lembravam barbatanas secas. Quando agitada com força, a cauda devia constituir uma arma terrível.*

Embora a cauda seja curta ou atrofiada na maioria dos antropossauros, alguns possuem caudas mais longas. Ela é capaz de golpear, como a cauda de um crocodilo (jogando contra DX), mas não pode manusear objetos. Um golpe certeiro com a cauda provoca GDP de dano por contusão, apenas em combate de perto.

### ***Chifres 15/30/55/70 pontos***

*Mas a parte realmente perigosa ficava bem no alto, sobre o pescoço forte e cheio de colares. A cabeça exibia seis chifres*

*longos e pontiagudos, dispostos atrás da nuca, lado a lado, em leque horizontal — como dedos de uma mão aberta. Cada um media mais de vinte centímetros de comprimento. Tinham a mesma cor da pele, embora fossem de osso. Todos estavam enfeitados com pedras coloridas e conchas brilhantes. Brincos. Tinham que ser colocados ali, já que orelhas eram coisa inexistente naquele mundo.*

Nem todos os antropossauros com chifres podem usá-los para atacar, mas a maioria o faz. Em termos de jogo, a cabeça será tratada como um Golpeador (***GURPS Supers***, pág. 76): o personagem pode atacar em combate fechado, causando dano igual a GDP/contusão, por 15 pontos.

Pagando mais pontos, você pode ter chifres maiores ou em maior quantidade. O dano da cabeçada será maior: GDP+2 por 30 pontos; Bal/corte ou GDP/perfuração por 55 pontos; e Bal/corte+2 ou GDP+2/perfuração por 70 pontos. Uma cabeçada feita após uma corrida (ou “carga”) causará dano dobrado.

***Crista*** ***5 pontos***

*Prosseguiu a caminhada, em silêncio, as garras dos pés retraídas. Estava excitada demais, com dificuldade em manter a crista baixa: ela queria se levantar, vermelha e brilhante, anunciando que uma dragoa-caçadora estava ali, e que todos deveriam fugir para salvar suas vidas.*

Certos antropossauros, especialmente os voadores, apresentam uma crista atrás da cabeça. Às vezes ela é óssea, fazendo parte do crânio, outras vezes cartilaginosa, ou então tem raios como uma barbatana — mas sempre será muito colorida, exuberante e ameaçadora. Você tem um bônus de +1 em testes de Intimidação e em testes de reação envolvendo reptantes, dragões e outros antropossauros. Se o dragão pode voar, a crista pode ser usada como leme para manobrar durante o vôo (bônus de +2 em testes da perícia Vôo).

***Empatia Olfativa 10 pontos***

Uma versão mais barata de Empatia (MB, pág. 20). Permite ao personagem sentir o estado emocional de uma pessoa ou animal através do cheiro. Age exatamente como Empatia, mas não funciona a mais de dois hexes de distância — ou em certas condições que impeçam o farejar, como fumaça, vento desfavorável ou embaixo d'água.

***Escudo de Osso 10 pontos***

Algumas espécies de antropossauro têm a cabeça protegida por um tipo de capacete ou escudo ósseo: a cabeça terá DP 4 e RD 6. Ela pode ser usada para bloquear ataques, da mesma forma que um escudo normal. A perícia Escudo normal não serve para esse tipo de bloqueio, mas o personagem tem uma perícia apropriada: Escudo de Osso, Física/Fácil, pré-definida como DX-4. Qualquer personagem com a vantagem Escudo de Osso já começa com esta perícia, com NH igual à DX, sem custo extra.

***Equilíbrio Perfeito 15 pontos***

Você não tem problemas em manter o equilíbrio, não importa quão estreita seja a superfície onde está caminhando, em condições normais. O personagem pode andar sobre cordas esticadas, na borda de penhascos, em galhos de árvores ou qualquer outra coisa, sem precisar de testes de DX. Você recebe um bônus de +6 em testes para se equilibrar em superfícies molhadas, escorregadias ou de alguma forma instáveis. Esta vantagem concede um bônus de +1 em Pilotagem, Vôo e Acrobacia.

***Força Duplicada 30 pontos***

*Viu-a ficar de pé, agarrada ao tronco — e sentiu arrepios correndo em suas costas quando percebeu sua verdadeira estatura. Dois metros e meio de altura. Dois metros e meio de pele rosa-alaranjada, pedindo para ser arranhada, mordida,*

*espancada até sangrar... Raisa mordeu o próprio lábio para espantar os devaneios, e continuou prestando atenção.*

*A dragoa-sete-chifres balançava a cabeça de modo estranho. Parecia tonta. E também não se mostrava muito interessada em folhas, como Raisa pensou a princípio. Procurava entre os galhos por alguma coisa específica, que não conseguia alcançar. Recostou a cabeça no tronco. O que estava fazendo? Chorando?*

*Coisa nenhuma! Os primeiros estalos denunciaram que a dragoa-sete-chifres estava DERRUBANDO a árvore.*

*Raisa perdeu o fôlego, impressionada. De onde ela veio, árvores eram eternas e imutáveis. Sua própria vila ficava sobre uma árvore. Não podiam ser derrubadas assim, à toa, com um mero empurrão. Aquela dragoa era muito mais forte do que imaginou.*

*Seu respeito por aqueles olhos tristes aumentou consideravelmente...*

Alguns antropossauros, especialmente os herbívoros, ainda carregam a grande força de seus ancestrais. Um personagem com Força Duplicada compra sua ST pelo custo normal, e mais tarde multiplica o valor por dois.

***Garras*** ***15/40 pontos***

*Foi até junto de uma árvore, o tronco tão grosso que trinta dragoas de mãos dadas não poderiam cercá-lo. Garras negras saltaram fora dos dedos de suas mãos e pés. Com um pulo felino, fixou-se ao tronco e começou a escalada de volta ao seu ambiente natural.*

Por 15 pontos você tem garras curtas, que acrescentam +2 pontos ao dano normal que você provoca com as mãos. Por 40 pontos suas garras são muito maiores e causam GDP/perfuração ou Bal/corte. A vantagem Garras também pode ser usada para representar espinhos ou presas: qualquer antropossauro com esta vantagem pode causar o mesmo dano das garras através de mordida ou golpes de cauda (veja a vantagem Cauda).

### ***Imunidade a Veneno 15 pontos***

Você é imune ao efeito de qualquer toxina. Isso não lhe confere imunidade a substâncias como ácido clorídrico, mas apenas venenos genuinamente químicos ou biológicos. Se houver alguma dúvida a decisão do GM (como sempre) será soberana.

Neste cenário, curandeiros usam os próprios processos metabólicos para produzir novos medicamentos e venenos. Eles ingerem plantas venenosas ou se deixam picar por animais peçonhentos e esperam que o corpo processe as substâncias. Para esse propósito apenas, esta vantagem confere um bônus de +2 em Herbalismo e Venefício, cumulativo com a vantagem Imunidade.

### ***Ligação Natural 15 pontos***

*Ela virou-se para olhar o marido. Tê-lo diante dos olhos era desnecessário — seu coração sempre sabia onde ele estava, e o que sentia. Seus pensamentos eram evidentes um para o outro, suas almas enlaçadas como uma só. Nunca precisavam ver um ao outro para saber onde estavam.*

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com uma pessoa, animal ou criatura. Por algum motivo conhecido apenas pelos deuses, os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Essa pessoal, animal ou criatura jamais irá atacar você, e será capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro — que, por sua vez, vai retribuir essa proteção com o máximo prazer. Vocês são mais amigos que irmãos de sangue, mais íntimos que amantes. São quase uma criatura só.

Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento. Fora do campo de visão, vocês podem sentir apenas emoções gerais. Um sempre

saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distantes estejam.

A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será muito traumático; você deve fazer uma Verificação de Pânico com redutor de -12. Além disso, como efeito adicional, você será vítima de severa depressão durante 3d semanas, comportando-se como se tivesse as desvantagens Preguiça e Distração.

### *Memória Racial 15/40 pontos*

*— Nunca ouvi falar dessa floresta. Onde fica?*

*— Não tenho certeza. Ninguém na vila esteve lá antes. Apenas nossas ancestrais.*

*— Ninguém? Então como sabem chegar lá?*

*— Ora... apenas sabemos. Umas sabem melhor que as outras. Quanto maior a afinidade de uma dragoa com as cordas, melhor ela se lembra do caminho.*

Você pode acessar memórias de seus ancestrais, contidas em seu código genético. Ocasionalmente você tem uma sensação de *déjà vu* sobre um lugar, coisa, animal, etc. Não é infalível, mas quando ocorre você se “lembra” de sensações ou fatos sobre a memória. Com um sucesso em um teste de IQ você tem uma vaga impressão — “Esta caverna é maligna...” Um sucesso crítico traz claras lembranças de antigas memórias ancestrais. Nada acontece em caso de falha no teste, e uma falha crítica resulta em uma impressão errada.

Este talento é totalmente passivo. Um personagem não pode deliberadamente tentar acessar memórias raciais... elas apenas surgem para ele. Os testes são feitos pelo mestre, em segredo, quando o personagem encontra alguma coisa ou está em alguma situação que teve forte significado para seus ancestrais.

O custo normal desta vantagem é 15 pontos. Por 40 pontos, você pode tentar acessar uma memória ancestral de forma voluntária. Fazer isso exige um turno de concentração

absoluta, um teste de IQ e quaisquer preparações, ingredientes ou rituais exigidos pelo mestre.

Mestres podem proibir esta vantagem se acreditarem que não é apropriada para a campanha.

### ***Olfato Discriminatório 15 pontos***

*Parou, prostrando-se em posição de espreita. Moviam-se apenas as narinas na ponta do longo focinho de lobo, buscando colher mais daquele estranho aroma. Muito fraco, muito distante. Passou vários minutos sorvendo o ar na tentativa de identificá-lo. Saberia reconhecer até mesmo cheiros que nunca provou, pois estavam em sua memória instintiva — mas não aquilo. Fumaça, centopéias esmagadas, ossos velhos... tudo misturado. Não conhecia nada que cheirasse daquele jeito.*

Você pode identificar praticamente qualquer coisa, pessoa ou lugar pelo cheiro. Memorizar um odor para lembrar-se dele mais tarde exige senti-lo durante pelo menos um minuto e sucesso em um teste de IQ. Você tem também um bônus de +4 em qualquer teste envolvendo o olfato e em testes de Rastreamento.

### ***Prender a Respiração 2 pontos/nível***

Cada nível desta vantagem dobra o tempo que um antropossauro consegue prender sua respiração (MB, pág. 91). Esta vantagem pode ser combinada com Controle da Respiração (MB, pág. 48), mas esta perícia é desconhecida por povos primitivos.

### ***Pulo do Gato 10 pontos***

Você automaticamente diminui 5 metros em uma queda. Isto é considerado um sucesso automático em um teste de Acrobacia (não jogue novamente; um teste de Acrobacia não vai aumentar esse bônus). Um sucesso em um teste de DX reduz à metade o dano sofrido em uma queda. Esta vantagem

é adequada apenas para espécies arborícolas, alpinas e/ou voadoras.

### ***Regeneração Física          30/50/70 pontos***

*Levou um olhar curioso à coxa lisa e sem marcas da dragoa-caçadora. Um corte profundo sangrava ali apenas um dia antes, e agora nada se via. Seu sistema regenerativo trabalhava muito mais depressa, graças à dieta carnívora, rica em proteínas. Os cortes no ventre de Keyla, embora bem menos sérios, ainda não estavam inteiramente sumidos — e nem os arranhões que ganhou durante a luta.*

A maioria dos antropossauros pode curar-se muito mais rápido que pessoas da Terra, e também regenerar braços e pernas perdidos. Esta vantagem é uma combinação de Recuperação Física e Regeneração de ***GURPS Supers***, com um custo total mais baixo — porque ela está disponível para praticamente TODOS os personagens neste cenário. Qualquer antropossauro que não tenha esta Regeneração Física pode comprar Recuperação Alígera por 0 pontos.

Personagens com esta vantagem ganham automaticamente os benefícios de Recuperação Alígera sem custo extra. O custo depende da velocidade da cura:

• **Recuperação Lenta:** Você recupera 1 ponto de HT (ou Ponto de Vida) a cada 12 horas, além da cura normal. Uma parte pequena perdida, como um dedo ou ponta da cauda, vai crescer de novo em 3d dias; uma mão ou pé em 1d meses; e um olho perdido, braço ou perna em 1d+2 meses. Típica para herbívoros. 30 pontos.

• **Recuperação Normal:** Você recupera 1 ponto de HT (ou Ponto de Vida) por hora. Um dedo ou ponta da cauda vai crescer de novo em 2d dias; uma mão ou pé em 1d-2 meses; e um olho, braço ou perna em 1d meses. Incomum para herbívoros, típica para carnívoros. 50 pontos.

• **Recuperação Rápida:** Você recupera 1 ponto de HT por minuto. Um dedo ou ponta da cauda vai crescer de novo em 1d dias; uma mão ou pé em 1d semanas; e um olho, braço ou

perna em 2d semanas. Apenas para carnívoros. 70 pontos (para herbívoros, o mestre pode exigir um custo extra em Antecedente Incomum).

***Silêncio*** ***5 pontos/nível***

Mover-se em silêncio é vital para antropossauros predadores. Seus pés são acolchoados e absorvem o ruído dos passos: recebem um bônus de +2 por nível em todos os testes de Furtividade se estiverem imóveis, ou +1 em movimento. O bônus só se aplica quando o personagem não pode ser visto.

***Sono Reduzido*** ***10 pontos***

Seu corpo funciona eficientemente sem necessitar de muito sono. Todas as perdas de fadiga devidas à falta de sono (MB, pág. 134, coluna lateral) são somadas semanalmente, ao invés de diariamente — desta forma, uma semana sem sono custa a você apenas 5 pontos de fadiga, em vez de 35.

***Desvantagens***

***Alcoolismo*** ***MB, pág. 30***

*Raisa abriu um olho. Lutou para levantar-se, visivelmente tonta, ainda sob efeito do sangue — que, nas dragoas-caçadoras, agia mais ou menos como o álcool. Aproximou-se da escrava aos tropeções.*

O álcool é desconhecido pelos antropossauros — mas seus efeitos, não. Em algumas espécies, especialmente predadores, o sangue fresco de outros dragões exerce o mesmo efeito embriagante. Isso não vale para sangue de insetos e outros animais — apenas vertebrados de sangue quente.

Antropossauros predadores podem beber sangue de vez em quando, e até tomar porres ocasionais, sem grandes problemas, assim como pessoas normais bebem álcool. Mas, também como o álcool, também podem ficar viciados.

O vício em sangue é exatamente igual ao Alcoolismo, exceto pelo fato de que sangue fresco é muito mais difícil de conseguir. Assim, sangue é incapacitante (-10 pontos), legal entre predadores (+5 pontos) e muito “caro” (-20 pontos). Total de -25 pontos. Em todos os outros aspectos, o vício em sangue é exatamente igual ao Alcoolismo descrito no Módulo Básico.

Para um antropossauro herbívoro, vício em sangue será considerado ilegal — até mesmo demoníaco! — pelos companheiros. Neste caso, é uma desvantagem de -30 pontos.

### ***Aparência*** ***MB, pág. 15***

Embora diferentes espécies de antropossauros tenham diferentes padrões de cultura, todas elas devem concordar que Hediondo é hediondo. Modificadores de reação podem variar desde mediano a ruim entre espécies diferentes.

### ***Dislexia*** ***MB, pág. 33***

Na ausência de uma linguagem escrita, Dislexia não conta pontos como desvantagem.

### ***Idade e Juventude*** ***MB, págs. 27 e 29***

Antropossauros em geral têm um período de vida mais curto que pessoas da Terra. Eles atingem a maturidade mais cedo, e também começam a envelhecer mais cedo. Para mais detalhes, veja mais adiante a nova desvantagem Longevidade Reduzida e as descrições individuais de cada raça.

### ***Obesidade e Excesso de PesoMB, págs. 28 e 29***

*— Como se sente, escrava? Espero que esteja mais forte.*

*“Forte” não era a palavra certa para definir a forma física de Keyla. Estava gorda, isso sim. Era verdade que os antropos-sauros quase nunca ficavam obesos — porque, em um mundo*

*onde não havia inverno ou períodos de escassez de alimentos, o mecanismo de acúmulo de gordura era quase desnecessário. Ainda assim, Keyla havia sido submetida a uma alimentação farta, e também foi privada dos esforços que uma fêmea sete-chifres normalmente exerce em sua vida diária. O resultado disso foi um acréscimo de trinta quilos aos 309 que tinha na época de sua captura — peso que já estava acima da média, por ela ter dado à luz recentemente.*

No planetóide Keyla não existem estações do ano — e, portanto, não existe necessidade de acumular gordura ou reservas de alimento para o inverno. Antropossauros quase nunca engordam. Isso acontece apenas em casos muito especiais, e nunca em demasia. Entre eles, a desvantagem Excesso de Peso será sempre rara; Obesidade não é permitida.

### ***Primitivismo*** ***MB, pág. 26***

O Nível Tecnológico padrão em ***GURPS LdD*** é 0; a maioria das tribos de Keyla domina o fogo, a linguagem e máquinas simples como a alavanca, sendo estes os maiores avanços científicos deste mundo. Não é possível para personagens jogadores possuir um NT mais baixo, e portanto a desvantagem Primitivismo não pode ser comprada. Apenas em cenários de NT mais elevado um antropossauro pode (e deve) ter vários níveis de Primitivismo.

### ***Vício*** ***MB, pág. 30***

Antropossauros conhecem muitas plantas, fungos e produtos de origem animal com efeitos similares a muitas drogas modernas. Um personagem pode ficar viciado em uma dessas drogas, que podem ser consumidas cruas, em chás, ou queimadas e inaladas. O custo em pontos do Vício depende da raridade da planta/fungo/animal: comum (-5 pontos), relativamente incomum (-10 pontos) ou rara (-20 pontos).

Cabe ao mestre determinar quão rara é a substância viciante, baseado em fatores como o local de crescimento da planta, o

habitat do animal, a dificuldade em capturá-lo, etc. Note que, em algumas tribos, plantas alucinógenas são consideradas mágicas, e podem ser parte importante das atividades religiosas (é o caso do sangue draconiano durante as Cerimônias das dragoas-caçadoras). Nesse caso, a droga seria considerada “legal”. Em outras tribos, drogas que interferem com a produtividade do indivíduo não são vistas com bons olhos.

### ***Novas Desvantagens***

#### ***Estéril*** ***-5/-10 pontos***

*— Ainda penso que desperdiça seus talentos comigo. Não devia gastar seus remédios para animar um cadáver.*

*— Por que insiste nessa idéia absurda? Você só está doente. Vai ficar curado em breve.*

*Slitor riu. Ou, pelo menos, emitiu fracos golpes de ar que eqüivaliam a isso.*

*— Por favor, Salka... você é a dragoa mais velha e sábia desta vila. Como pode estar tão cega para uma coisa tão óbvia? NÃO estou doente. Apenas vivi demais. Estou velho. Fui o progenitor de todas as dragoas desta vila, exceto você e a Mãe Tilka. E, das duas, apenas você viveu tantos anos quanto eu. Muitos anos. Não fosse você uma drogadora, esse seu corpinho já não estaria mais tão bonito. Seria velho e decrépito como o meu.*

*— Por que fala desse jeito? — insistia a Drogadora, com medo e urgência na voz. — Não percebe o significado do que está dizendo? Não vê que está nos condenando? Você é o único macho da vila. Precisa ficar bom. Precisa voltar a copular, ou não haverá mais filhotes.*

Esta desvantagem não é o mesmo que Eunuco. Você pode seduzir, ser seduzido e acasalar normalmente, mas nunca terá filhotes — um problema considerado muito grave na maioria das sociedades tribais.

Para fêmeas, esta é uma desvantagem de -5 pontos — para pessoas que conhecem sua condição, uma dragoa estéril estará submetida a um redutor de -1 em testes de reação. Para machos, esta será uma desvantagem de -10 pontos: redutor de -2 em testes de reação, e sua própria vida pode estar em risco (se você não pode dar continuidade à espécie, é melhor que seja útil de alguma outra forma, senão...).

Você pode ser estéril por razões genéticas, ou talvez tenha perdido sua fertilidade devido a alguma doença ou maldição. Todos os antropossauros híbridos — ou seja, gerados por pais que pertenciam a espécies diferentes — são estéreis.

### ***Longevidade Reduzida -25 pontos/nível***

Assim como os homens-das-cavernas, a maioria dos antropossauros tem um curto período de vida. Cada nível desta desvantagem reduz a longevidade em 25%. Uma espécie com um nível de Longevidade Reduzida atinge a maturidade aos 13 anos e meio, começa a envelhecer aos 38 e faz testes de idade (MB, pág. 83) a cada nove meses. Uma raça com três níveis (o máximo permitido) atinge a maturidade aos quatro anos e meio, começa a envelhecer aos doze e meio, e faz testes de idade a cada três meses.

### ***Raça em Extinção -10 pontos***

Por alguma razão, a taxa de natalidade de sua espécie não consegue exceder a taxa de mortalidade. Entre antropossauros, a escassez de machos costuma ser a causa mais provável deste fenômeno — mas podem existir outros motivos, como esterilidade, doenças, um novo inimigo natural...

Se este problema não for resolvido, a raça será extinta em algumas gerações. Descobrir a razão desta desvantagem e eliminá-la (ou, pelo menos, adiar a extinção por algum tempo) pode ser um excelente tema para uma aventura.

### *Perícias*

Sociedades draconianas possuem Nível Tecnológico 0, às vezes atingindo NT 1 apenas em certas áreas. Quaisquer perícias aplicáveis apenas em Níveis Tecnológicos mais altos — como Artilharia, Pilotagem, Operação de Computadores... — não são possíveis para antropossauros. Casos especiais são discutidos a seguir. Perceba que algumas perícias têm nomes diferentes neste NT!

### *Armeiro/ NT 0 (Pedra Lascada)MB, pág. 53*

Em NT 0, esta perícia é conhecida como Pedra Lascada. Esta é a habilidade de produzir armas e ferramentas a partir de pedra, madeira, ossos, conchas e carapaças de animais. Metais são desconhecidos.

Um personagem moderno pode tentar usar esta perícia, mas apenas se já teve contato com ela. Com permissão do mestre, Pedra Lascada pode ser pré-definida como Arqueologia ou Antropologia -4.

### *Arremesso de Machado/FacaMB, págs. 49 e 51*

Machados e facas de NT 0 não podem ser arremessados de forma eficiente.

### *Cerâmica MB, pág. 54*

Algumas tribos de antropossauros — não muitas — têm conhecimento desta perícia. Além de argila, é comum usar resina de certas árvores e as secreções de alguns insetos gigantes para produzir potes e tijolos.

### *Culinária MB, pág. 53*

Além de preparar comida, esta perícia inclui a habilidade de estripar e limpar animais mortos para o preparo. Também pode ser usada para remover a pele/carapaça de um animal e

conservá-la para que possa ser aproveitada mais tarde. A maioria dos caçadores deveriam ter esta perícia.

***Espadas de Lâmina Larga (Borduna)      MB, pág. 50***

A espada não existe entre antropossauros. Uma arma similar é a borduna, uma clava alongada, feita com um pedaço de madeira pesada, um grande osso, a pata serrilhada de algum inseto gigante ou outros materiais. Usar a borduna exige a mesma perícia Espadas de Lâmina Larga.

***Línguas                    MB, pág. 55***

***Pré-definido como Outros Povos -2***

Todas as línguas de Keyla, assim como as línguas pré-históricas da Terra, são perícias Mentais/Fáceis.

A maioria dos antropossauros é capaz de pronunciar palavras — quase todos possuem laringe e um aparato vocal suficientemente desenvolvido, capaz de abranger a maioria dos sons permitidos às pessoas da Terra. Sua linguagem, entretanto, ainda é muito enriquecida pela mímica; algumas tribos usam mais linguagem de sinais, outras usam menos, mas muito poucas tribos usam apenas a voz.

De modo geral, o NH de um antropossauro em sua própria língua raramente excede seu próprio IQ — não se trata de uma deficiência da língua, mas sim das próprias capacidades mentais do personagem.

Personagens modernos ou não-dragões podem tentar aprender algum idioma antropossauro, mas não serão capazes de emitir todos os sons com exatidão. Isso pode ser tratado como um redutor de -1 a -4 no teste da perícia.

***Machado/Maça                MB, pág. 49***

Esta é a perícia usada para lidar com machados primitivos (feitos de pedra, osso, carapaça, coral ou outros materiais) e clavas — que não são balanceadas neste NT. Esta perícia

também é usada para usar um machado de mão em combate corporal.

### *Meteorologia (Senso do Clima)MB, pág. 61*

Um antropossauro com Senso do Clima — a versão de NT 0 de Meteorologia — pode detectar a aproximação de mau tempo com antecedência suficiente para garantir a sobrevivência da tribo. O personagem recebe um bônus de +2 quando estiver usando este sentido no lugar onde vive.

### *Primeiros Socorros MB, pág. 56*

Esta perícia está além da tecnologia dos antropossauros — e muitos nem precisam dela, de qualquer forma. Em seu lugar, use regras para bandagens simples. Veja também a nova perícia Herbalismo, mais adiante.

### *Sobrevivência MB, pág. 57*

Praticamente cada personagem primitivo deveria ter esta perícia com NH elevado. A habilidade que ela representa — encontrar água e comida na natureza, reconhecer e evitar plantas e animais perigosos, encontrar ou improvisar abrigo — compõe o dia-a-dia de qualquer antropossauro!

### *Teologia (Cerimônias e Rituais)MB, pág. 62*

Cerimônias e Rituais são o equivalente desta perícia em NT 0. Inclui o conhecimento completo não apenas sobre as crenças religiosas de uma tribo, mas também como conduzir cerimônias. Muito útil para um xamã, mesmo que ele não seja o líder religioso da tribo.

Com permissão do mestre, um personagem moderno pode tentar usar esta perícia. Cerimônias e Rituais é pré-definida como Arqueologia ou Antropologia -4.

### *Trabalhos em Couro MB, pág. 53*

Esta perícia é muito importante em sociedades de NT 0. Ela inclui o conhecimento necessário para remover e consertar couro, usar intestinos para fazer cantis, e — no planetóide Keyla, onde existem invertebrados imensos — o uso de conchas e carapaças para fabricar escudos e armaduras.

### ***Novas Perícias***

#### ***Arremesso de Cajado (Física/Fácil)***

Esta é a perícia para usar um bastão arremessável (mas não retornável, como um bumerangue), uma arma de caça comum para povos primitivos. Um cajado de arremesso bem fabricado pode atingir o dobro da distância de uma pedra, e ir quase tão longe quanto uma flecha disparada por um arco primitivo.

#### ***Herbalismo (Mental/Difícil)***

***Pré-definido como Naturalista -6***

A versão de NT 0 da perícia Medicina. Esta perícia lida com a localização e preparo de ervas e outros produtos naturais para propósitos medicinais. Um herbalista tem grande conhecimento sobre os produtos animais e vegetais da região, suas propriedades medicinais e como podem ser aplicadas.

Esta perícia pode ser usada de várias maneiras. Primeiro, um herbalista pode simplesmente testar seu NH para encontrar uma erva/animal e resolver um problema. Quanto melhor a jogada, melhor o resultado. Este uso é apropriado para certas crises que surgem durante a aventura, quando o herbalista não dispõe do dia todo apenas para procurar a planta certa. Por outro lado, se ele *tem* o dia todo, pode testar a perícia uma vez por hora para encontrar a erva/animal que melhor satisfaz suas necessidades, dependendo de sua disponibilidade no local. O GM pode decidir que a erva/animal necessário simplesmente não existe naquela área, mas ele não precisa dizer isso ao jogador.

A perícia Herbalismo também pode ser usada para preparar um remédio específico a partir de plantas e produtos animais. Quanto melhor o teste de NH, melhor o remédio. Em caso de falha crítica, o remédio pode resultar em alguma droga venenosa: os efeitos dependem da decisão do GM.

### ***Intimidação (Mental/Média)***

***Pré-definido como ST-5 ou Atuação -3***

Esta é a perícia de persuasão hostil. A essência da Intimidação é convencer alguém de que você pode feri-lo, deseja fazê-lo e talvez até esteja ansioso para isso.

O teste de intimidação pode substituir um teste de reação em qualquer situação, mas haverá um redutor de -3 quando usada em um pedido de ajuda. Um sucesso em um teste de Intimidação significa uma reação Boa (mas geralmente inamistosa). Uma falha significa uma reação ruim. A maioria das pessoas irá se lembrar de uma tentativa de intimidação por um bom tempo, tenha sido ela bem sucedida ou não. Ela pode afetar permanentemente a postura de um NPC. No caso de um sucesso decisivo a vítima deve fazer uma Verificação de Pânico com redutor igual a -10!

O resultado exato de um sucesso dependerá da vítima. Um personagem pertencente a uma raça pacífica provavelmente irá cooperar, de má vontade ou com falsa alegria. Um predador, quando intimidado, pode não ficar com medo — mas mesmo assim vai reagir positivamente, dizendo algo como “Ahn, você é corajoso e eu respeito isso.”

Um tentativa de intimidação pode ser resolvida com uma disputa entre a Intimidação do atacante e a Força de Vontade do alvo. Veja *Testes de Influência* no Módulo Básico, pág. 93, coluna lateral.

*Modificadores:* até +2 para demonstrações de força ou crueldade, ou +3 para força ou crueldade sobre-humanas. O GM pode dar um bônus adicional de +1 por discursos espirituosos ou amendrontadores (ou uma penalidade de -1 por tentativas tímidas ou inadequadas).

*Blefe:* quando um PC consegue passar em um teste de Lábia e também de Intimidação — e representar bem —, poderá parecer intimidador mesmo quando não é capaz de executar suas ameaças. Esta é a única maneira de intimidar algumas pessoas (mestres de artes marciais, líderes mundiais, dragoas-caçadoras...). Um sucesso em ambos os testes significa uma reação Muito Boa. Sucesso em um teste e fracasso no outro provoca uma reação Pobre. Falhar em ambos provoca uma reação Muito Ruim.

Observe que a perícia Interrogatório pode ser seu valor pré-definido como Intimidação -3. Pode ser que isso não ajuda a distinguir uma resposta sincera de uma mentira, mas pelo menos pode fazer as pessoas falarem.

### *Outros Povos (Mental/Difícil)*

### *Pré-definido como Xenologia ou IQ-6*

Assim como Xenologia (MB, pág. A15), a perícia Outros Povos trata do conhecimento sobre a maioria das raças no universo conhecido — o que, neste caso, significa as outras tribos de antropossauros que habitam Keyla. Com esta perícia você pode identificar outras espécies de antropossauro e obter informações básicas sobre sua cultura, modo de vida, costumes, sociedade, psicologia, aparência física, atributos e possíveis padrões de comportamento conhecidos.

Esta perícia também pode ajudar a se comunicar com outras raças de dragões. Qualquer perícia com Línguas de antropossauros (apenas) pode ser pré-definida como Outros Povos -2.

A perícia também pode ser usada para tentar entender raças alienígenas, que não existem originalmente em Keyla — como humanos, elfos, goblins e outros. Neste caso, o GM impõe um redutor que pode variar de -1 (para raças semelhantes, como os reptantes) a -6 (para raças “muito alienígenas”, como homens-inseto metálicos, por exemplo).

### *Tacape de Arremesso (Física/Fácil)*

### *Pré-definido como DX-5*

Ao contrário dos machados e facas de NT 0, o tacape de arremesso é uma arma própria para ser atirada. Esta é a habilidade de arremessar um tacape especialmente balanceado e modelado para isso, parecido com um bumerangue, embora este tipo de arma não retorne ao usuário.

Um tacape de arremesso tem Bal +1 por contusão, TR 11, Prec 2, 1/2 DMax, ST x6, Max ST x10, PS 1, ST 7.

### *Uso de Corda (Física/Fácil)*

### *Pré-definido como Laço -4 ou DX-6*

Esta é a perícia usada para dar nós e amarrar. Quando usada para imobilizar uma pessoa e esta tenta escapar, o GM pode fazer uma disputa de habilidades entre o Uso de Corda do captor e a Fuga do prisioneiro (Módulo Básico, pág. 65).

### *Vôo (Física/Média)*

### *Pré-definido como DX-4*

Esta é a perícia usada para usar bem uma habilidade não-tecnológica de vôo, fazer acrobacias, curvas rápidas e assim por diante. A perícia vale para vôo mágico, psíquico ou por meios naturais, como asas.

Para uma criatura alada, o NH em Vôo é pré-definido como DX, em vez de DX-4, mas ainda pode ser melhorado da mesma forma que qualquer perícia F/M normal.

### *Xamanismo*

O mundo de ***GURPS Lua dos Dragões*** é baseado em especulações sobre leis naturais. Basicamente, é um cenário de ficção científica — mas a presença de magia acrescenta cor e novas possibilidades de interpretação. Keyla é um mundo com nível normal de mana. Além disso, em sociedades pré-históricas verdadeiras da Terra, *todos* acreditavam em forças sobrenaturais.

Em sociedades primitivas, um mago será conhecido como xamã. Seu papel é bem diferente do tradicional mago medieval — um xamã atua como médico, cientista, sacerdote ou sacerdotisa. Neste mundo sem ciência, todos os fenômenos inexplicáveis são considerados sobrenaturais — clima, comportamento animal, nascimento, doença e morte. Apenas o xamã domina esses conhecimentos, apenas ele sabe como o mundo realmente funciona. Ele é a ligação da tribo com as forças espirituais. Alguns já nascem trazendo consigo suas habilidades mágicas, outros precisam aprendê-la com um mentor.

Existem xamãs malignos, mas eles são odiados e temidos — devem esconder suas atividades ou viver como marginais. No entanto, mesmo xamãs que consideram a si mesmos "bons" podem ter ambições egoístas, usando suas habilidades para ter vantagens sobre os amigos ou ferir inimigos e rivais. Mesmo o mais dócil e prestativo xamã será visto com certo receio.

Embora o xamã seja geralmente respeitado e/ou temido, esta regra tem exceção. Certas tribos consideram a magia uma forma de covardia, um recurso dos fracos e incapazes — talvez uma oferenda piedosa dos deuses para permitir sobrevivência dos menos aptos. Esse comportamento é comum especialmente em tribos guerreiras ou predatórias. Nesse caso, em vez de respeito, o xamã tem o desprezo de seus semelhantes.

O xamã presta muitos serviços para a tribo, e recebe uma compensação em forma de comida, ferramentas, peles ou qualquer outra coisa de valor. As habilidades do xamã incluem prever o futuro, falar com os espíritos dos mortos ou ainda não nascidos, e encontrar objetos perdidos ou roubados. Ele também pode fazer oferendas para apaziguar os espíritos da natureza, garantindo boa caça e proteção para a tribo. O xamã defende a tribo contra ataques espirituais, lança ataques contra tribos inimigas, e negocia com os espíritos em favor da tribo. Ele também comanda os rituais de nascimento, iniciação e morte. O xamã é também o

curandeiro da tribo, um entendido sobre doenças causadas pelos agentes invisíveis do mundo espiritual.

Quase sempre é importante para a tribo saber que tem um bom xamã. Os outros na tribo não podem ver os espíritos. Todos eles podem ver o xamã. Sua energia, sua confiança e os resultados de suas curas e rituais elevam o moral da tribo. Para ajudar nesse aspecto, todo xamã tem alguma habilidade “de espetáculo” como Atuação, Prestidigitação ou Ventriloquismo. Uma boa voz e a perícia Atuação ajudam o xamã a entreter a tribo enquanto conduz rituais.

Nem todos que dizem ser xamãs realmente têm poderes mágicos... ou mesmo acreditam que têm! Muitos antropossauros não podem possuir Aptidão Mágica. Outros pode ter apenas um nível, e apenas alguns podem ter três níveis de Aptidão Mágica. Um xamã sem poderes mágicos terá que contar apenas com sua atuação e desempenho — o poder de suas curas, assim como sua posição social, dependerá da qualidade de sua performance.

Apenas porque os xamãs não têm poder sobrenatural, não quer dizer que eles não funcionem. Muitos antroplogistas consideram o xamanismo, entre outras coisas, um tipo de psicoterapia primitiva: um dragão tribal pode acreditar que está possuído, sob alguma maldição, ou que sofreu um ataque espiritual. Isso vai criar uma doença psicológica... e se a vítima acredita que o xamã pode curar sua doença, então ele pode. Além disso, quando o doente não é adequadamente convencido com cânticos e rituais, até uma cura real pode falhar!

Além disso, existem impostores. Xamãs que afirmam ter poderes mágicos verdadeiros, mas usam apenas truques, ilusões, prestidigitação e drogas alucinógenas. Estes indivíduos precisam ser muito talentosos para sobreviver, e devem guardar seus segredos com cuidado. Devem aceitar apenas pacientes que vão se recuperar de qualquer maneira... ou ter perícias médicas superiores ao xamanismo real. E, quando falham, precisam de desculpas convincentes. (“Ele violou um tabu e está mantendo segredo,” ou “Os pensamentos malignos de alguém na tribo estão lutando

contra minha magia," ou, em último caso, "Meus poderes não são suficientes para combater um mal tão forte!"

Poderes psíquicos são raros entre dragões, mas existem. Em vez de magia, poderes da mente poderiam funcionar com igual eficiência para um xamã. Apesar do alto custo em Antecedente Incomum, o psiquismo serve como uma forma de "magia alternativa" para raças que não podem ter níveis avançados de Aptidão Mágica.

Poderes psíquicos também acrescentam um elemento inesperado à campanha. Uma batalha entre dois xamãs fica bem mais interessante quando um deles tem magia verdadeira e o outro, poderes psíquicos. ("Minha mágica não funciona com ele! Sua feitiçaria é diferente de tudo que já vi!")

### *Economia e Riqueza*

Antropossauros não usam dinheiro; seu comércio, quando existe, se baseia apenas em troca.

Embora não exista moeda na sociedade dos dragões, este livro vai basear o valor de certos itens em "$kins" ("skin" é pele em inglês), representados por um $. Um $kin vale cerca de 10 dólares. Isso NÃO significa que os personagens carregam dinheiro consigo, ou que tenham créditos de algum tipo: os valores em $kins são apenas para comparação. Uma lista de itens comuns e seus valores pode ser encontrada a seguir.

De modo geral, um $kin representa uma hora de trabalho. Então, uma coisa simples que você leva uma hora para fazer, encontrar ou caçar vale 1 $kin. Outros fatores podem alterar o valor da peça, como a perícia necessária para fazer/achar/caçar o objeto, a raridade dos materiais, a dificuldade ou perigo envolvidos, sua utilidade para aquele que aceita a troca... cabe ao GM determinar exatamente o "preço" de um item.

*Exemplo:* um PC dragão-sete-chifres, recentemente mutilado em um acidente de caça, deseja trocar seu machado de pedra por comida e abrigo enquanto aguarda a regeneração do

braço perdido. Um machado de duas mãos não pode ser fabricado em menos de dez horas, e a perícia Pedra Lascada necessária para isso não é possuída por qualquer um. Então o machado poderia custar, digamos, 12 $kins. Mas este machado em particular foi responsável pela morte da tarântula-demônio que atacou a aldeia no ano passado — uma arma abençoada pelo Pai-de-Tudo, com certeza! Graças a isso seu valor poderia dobrar ou até triplicar. Trabalhos artísticos gravados no machado poderiam elevar ainda mais seu valor, podendo atingir cifras como 30 ou 40 $kins. Para um caçador, isso corresponde a quase três meses de “salário”.

A riqueza média é de 40 $kins com escolha para comprar roupa e equipamento. Membros de uma mesma tribo podem colaborar com dinheiro para comprar bens comunitários, como cavernas, cabanas ou canoas. Note que muitos PCs podem ter as perícias para fabricar eles próprios aquilo de que precisam. O custo em $kins é aproximadamente igual ao tempo necessário para produzir, caçar e/ou encontrar aquilo que se deseja.

### Empregos e Salário

“Empregos” em sociedades tribais basicamente seguem os personagens listados a seguir. Esta tabela fornece salários mensais para cada ocupação, assumindo que o custo de vida (comida) já estão incluídos. Para alguém que deseja trocar trabalho por comida, uma ração diária custa entre 4 e 8 $kins — porque em média, no planetóide Keyla, encontrar comida suficiente para um dia leva entre 4 e 8 horas.

### Tabela de Empregos

***Emprego, Perícias Exigidas, Salário (em $kins)***

Colhedor, Sobrevivência 10+, 10

Herbalista, Herbalismo 14+, 20

Caçador, Rastreamento 13+, arma 11+, 15

Líder, Liderança 12+, Rastreamento +12, 30

Mãe, Culinária 10+, 5

Marginal, Sobrevivência, Rastreamento, arma 12+, 10

Batedor, Rastreamento 11+, arma 10+, 10

Xamã, IQ 12+, Magia ou Herbalismo, 20

Contador de Histórias, Trovador 11+, Pedagogia 11+, 10

### *Status*

Em uma tribo de antropossauros, status social traz grandes privilégios e também grandes responsabilidades. Níveis de Status para típicas tribos draconianas são: marginais e escravos (-3), inválidos (-1), adolescentes (0), caçadores (1) xamãs e anciões (2) e chefes (3). Alguns casos raros permitem um Status 4, tido entre tribos como próximo da divindade. Quanto ao nível de Riqueza, escravos são Falidos; marginais são Pobres ou Falidos; inválidos são Pobres; adolescentes são Batalhadores ou têm riqueza Média; caçadores têm riqueza Média ou Confortável; xamãs, anciões e chefes têm nível Confortável ou maior.

Sexo pode fazer muita diferença no Status — especialmente em espécies com poucos machos. Quando a proporção entre os sexos é equilibrada, fêmeas normalmente têm o Status 0 de um adolescente. Por outro lado, em espécies ameaçadas por escassez masculina, machos teriam o Status -3 de um escravo!

### *Equipamento*

Todas as armas e equipamento de Keyla são de NT0. O custo dos itens equivale ao tempo necessário para fabricá-los. Objetos que exigem trabalho de um artesão especializado ou materiais incomuns são valiosos, especialmente levando em conta quanto tempo um dragão emprega apenas procurando comida. Em Keyla, uma dúzia de agulhas equivale a uma pequena fortuna.

### *Habitações, $kins, Peso*

Tenda, por ocupante, 10, 3
Cabana, por ocupante, 12, n/a
Caverna seca, por ocupante, 15, n/a

***Vestuário, $kins, Peso***
Tanga, 2, -
Túnica, 5, 1
Botas, 5, 1
Manto, 2, 1.5
Capa com capuz, 5, 3
Saco de dormir, 3, 4
Jóias, 3+, -

***Ferramentas e Outros Itens, $kins, Peso***
Ração para um dia, 4 a 8, 1.5
Broca, 3, 0.5
Pederneira, 1, 0.5
Arco e paleta (p/ fogo), 4, 0.25
Raspador de pedra, 3, 0.5
Pequeno objeto de arte, 6+, -
Anzol ou agulha, 8, -
Linha, 10 metros, 3, -
Corda, 10 metros, 2, 0.5
Pote ou tigela, 3, 1
Bolsa o saco, 2+, 0.25+
Cantil, 4, 0.5
Trenó, 12, 20
Canoa, 3 pessoas, 100, 100+

***Armas***

Esta é a tabela completa de armas para campanhas de ***GURPS LdD;*** outras armas não estão disponíveis a menos que os dragões façam contato com outras culturas. Em alguns casos, as estatísticas dadas aqui são diferentes das armas de mesmo nome mostradas no Módulo Básico, porque muitas armas primitivas são menos eficazes.

Em termos de qualidade, uma arma de pedra ou com partes de pedra é considerada “barata”, enquanto machados de pedra, armas de madeira e outros materiais são considerados “boas”. Isto não afeta o preço. Note que mesmo uma arma metálica “barata” feita por uma cultura mais avançada é superior a uma arma “boa” de pedra, osso ou casca de inseto, porque uma arma de metal quebrada pode ser forjada e consertada; armas de pedra quebradas são inúteis.

***Armas de Mão***

***Arma (perícia), Tipo, Dano, Alcance, $kins, Peso, ST, Observações***

Faca (Faca), corte, Bal-3, C,1, 3, 250g, –

Machadinha (Faca), corte, Bal-1, C, 3, 1kg, 6

Borduna (Espada de 2 Mãos), cont., Bal+1, 1, 1, 1,5kg, 10, Espada de madeira, Balanceada

Clava de Guerra (Machado/Maça), cont., Bal+2, 1, 2, 2kg, 11, 1 turno para preparar

Clava de Duas Mãos (Machado/Maça de 2 Mãos), cont., Bal+4, 1,2, 2, 6kg, 14, 1 turno para preparar

Tacape (Machado/Maça), corte, Bal+1, 1, 5, 2kg, 12, 1 turno para preparar

Tacape de Duas Mãos (Machado/Maça de 2 Mãos), corte, Bal+3, 1,2, 10, 4kg, 13, 1 turno para preparar

Bastão (Espada Curta), perf., Bal, 1, 1, 500g, 7, Porrete curto

Arpão (Lança), perf., GDP, 1, 2, 1kg, -, Uso principal; arremesso

Lança (Lança), perf., GDP+1, 1,2, 5, 2kg, 9, arremessável; dano +1 se usada c/ 2 mãos

Tridente (Lança), perf., GDP+2, 1,2, 5, 2kg, 10, arremessável; dano +1 se usado c/ 2 mãos

### ***Armas de Longo Alcance***

***Arma, Tipo, Dano, TR, Prec, 1/2Dano, Max, $kins, Peso, ST, Observações***

Zarabatana, especial, –, 10, 1, –, STx4, 3, 1kg, –, MB pág. 49

Boleadeira, especial, –, 12, 0, –, STx3, 2, 1kg, –, MB pág. 49

Arco Curto, perf., GDP, 12, 1, STx5, STx10, 5/1, 1kg, 7, Dano max. 1D+3

Arco Médio, perf., GDP+1, 13, 2, STx10, STx15, 10/1, 1kg, 10, Dano max. 1D+4

Arco Longo, perf., GDP+2, 15, 3, STx10, STx15, 20/1, 1,5kg, 11, Dano max. 1D+4

Cajado de Arremesso, cont., Bal+1, 11, 2, STx6, STx10, 10, 1kg, 7

Tacape de Arremesso, cont., Bal+1, 11, 2, STx6, STx10, 10, 1kg, 7

Arpão, perf., GDP+1, 10, 3, STx1,5, STx2,5, 2, 1kg, 7

Lança, perf., GDP+3, 11, 2, ST, STx1,5, 5, 2kg, 9

Arremessador de Lança, Aumenta a ST em 5 para arremessar lanças

### ***Escudos***

Ao contrário dos povos primitivos da Terra, os dragões de Keyla usam escudos. Eles existem em dois tipos básicos: médios, feitos com uma grande concha, casco de tartaruga ou parte da carapaça de algum grande invertebrado; ou grandes, feitos de couro esticado sobre uma moldura de osso ou madeira, semelhantes aos escudos de certas tribos

africanas. Ambos são muito mais leves e baratos que escudos metálicos medievais, mas também menos eficientes.

| ***Escudo*** | ***DP*** | ***$kins*** | ***Peso*** |
|---|---|---|---|
| Médio | 2 | $6 | 4 kg |
| Grande | 3 | $9 | 5 kg |

### ***Armaduras***

A disponibilidade de materiais exóticos como ossos, conchas e carapaças de grandes animais torna possível aos antropossauros fabricar armaduras primitivas. Quase todas são muito leves e pouco efetivas — a maioria serve mais para a intimidação do que para proteção; com seu visual orgânico, repletas de pontas e espinhos, as armaduras de Keyla podem intimidar até mesmo criaturas com inteligência de inseto.

Armaduras draconianas são leves e eficientes, mas exigem muito trabalho e talento em sua fabricação — são, portanto, MUITO caras para padrões primitivos. As mais pesadas, quando trazem fino acabamento, podem custar tanto quanto uma canoa. Muitas vezes apenas o líder de uma tribo e poucos caçadores terão direito a armaduras. Note, entretanto, que uma destas armaduras é muito barata se comparada a uma equivalente medieval.

Existem duas formas de equipar um personagem com armadura. A primeira e mais simples define que existem três níveis de proteção: leve (DP 0, RD 2; 2 kg, 6 $kins); média (DP 1, RD 2; 3 kg, 40 $kins); e pesada (DP 2, RD 4; 5 kg, 60 $kins). Essa proteção vale para o corpo todo.

A segunda forma, mais realista, é cobrir áreas específicas do corpo com peças separadas. Neste caso, considere que todas as armaduras antigas/medievais do Módulo Básico (página 210) têm versões draconianas, feitas de materiais não-metálicos. Todas têm dois pontos a menos de DP e metade da RD, arredondado para cima. Uma loriga de escamas (provavelmente fabricada com escamas *reais*) terá DP 1, RD 2 em vez de DP 3, RD 4. Um elmo celada, tipo “rabo-de-

lagosta” (e feito *mesmo* com um rabo de lagosta!) também terá DP 1, RD 2. Cada peça terá metade de seu peso normal e custo dez vezes menor (em $kins).

Em qualquer caso, as armaduras são ameaçadoras; acrescente um bônus de +1 a testes de Intimidação para cada ponto de DP fornecido por uma armadura draconiana.

# Parte 2 • Antropossauros

## *Dragoas-Caçadoras*

*Com um rosnado mal-humorado, saltou de pé. Media metro e meio de altura, a média adulta da sua espécie. Seu corpinho, todavia, não tinha nada de anão: era tão bem proporcionado quanto o de qualquer outra antropossaura. Esguio, flexível, músculos elásticos deslizando sob o couro moreno-avermelhado. Autêntica pantera. Aliás, em um mundo onde não existiam felinos, eram as dragoas-caçadoras quem ostentavam o título de Rainhas da Selva.*

*Raisa não se sentia uma rainha.*

*Caminhou para fora da piscina e começou a vestir-se. Amarrou à volta das pernas e joelhos uma espécie de armadura, feita com pedaços de carapaça de besouro gigante. As coxas permaneceram nuas, bem como o resto do corpo. Apenas cobriu o sexo com uma tanga, que trazia na parte dianteira a cabeça seca de uma formiga-hiena, maior do que um punho fechado. Prendeu na cintura uma bolsa feita com o casulo sedoso de alguma larva. Levou ao pescoço um colar tribal que havia pertencido à antiga líder, e pegou de volta sua faca serrilhada — uma quelícera da centopéia-gigante que matou para tornar-se adulta.*

Dragoas-caçadoras são a mais agressiva e perigosa espécie de antropossauros. Elas têm pescoço longo, cabeça lupina e uma cauda curta. Medem cerca de 1,60m e pesam não mais de 60kg. Sua pele é marrom-avermelhada, em tom bronzeado. Os olhos são amarelos e luminosos, como os de uma leoa ou tigresa. Apresentam, atrás do pescoço, uma crista de cores vivas que se ergue quando estão excitadas. Passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais.

**Vantagens e Desvantagens**

Caçadoras têm DX +2 (20 pontos), IQ-1 (-10 pontos) e as vantagens Ultra-Flexibilidade das Juntas (5 pontos), Pulo do Gato (10 pontos), Equilíbrio Perfeito (15 pontos), Crista (5 pontos), Garras (15 pontos), Visão Noturna (10 pontos), Olfato Discriminatório (15 pontos), Regeneração Rápida (70 pontos), Silêncio x4 (20 pontos) e Sono Reduzido (10 pontos).

Elas têm as desvantagens Longevidade Reduzida x2 (-50 pontos), Excesso de Confiança (-10 pontos), Sadismo (-15 pontos), Código de Honra: proteger suas escravas a qualquer custo (-10 pontos), Reputação -3 (-15 pontos) e Raça em Extinção (-10 pontos). Não é permitido a dragoas-caçadoras possuir mais de 1 nível em Aptidão Mágica.

Caçadoras têm as perícias raciais Rastreamento em IQ+1 (4 pontos) e Furtividade em DX (2 pontos). Acrescentando os bônus oferecidos pelas vantagens Olfato Discriminatório e Silêncio x4, respectivamente, uma caçadora já começa com Rastreamento em IQ+5 e Furtividade em DX+4 (+8 quando imóvel). Suas outras vantagens também oferecem os seguintes bônus em perícias: Acrobacia +1 (por Equilíbrio Perfeito), Escalada +3 (Ultra-flexibilidade das Juntas), Intimidação +1 e Vôo +2 (Crista).

Como peculiaridade racial, caçadoras evitam usar armas de projéteis e armaduras, por acreditar que são para covardes (-1 ponto).

O custo total para ser uma dragoa-caçadora é de 80 pontos.

**Rainhas da Selva**

*Raisa vasculhou a memória. Recordava que a garganta terminava em um vale isolado, escondido entre os paredões rochosos, e inacessível por qualquer outro caminho que não fosse aquele. A Floresta de Seda ficava no lado oposto do vale, e teriam que atravessá-lo para chegar lá.*

*Mas não lembrava-se exatamente do que havia nesse vale.*

*— É sobre algo que está adiante. Algo poderoso. Perigoso. Temos que ter cuidado.*

*— CUIDADO?! — gargalhou Raisa. — Nós, Tura? Os outros é que devem se acautelar conosco, e não o contrário.*

*Tura deu de ombros.*

*— É... você tem razão. Não sei o que deu em mim.*

As dragoas-caçadoras são, em Keyla, o mesmo que o leão foi nas savanas e campos africanos; as mais poderosas e temidas predadoras, aquelas que caçam todos e não são caçadas por ninguém.

Por essas e outras razões, todas as dragoas-caçadoras acreditam ser dominadoras do mundo, verdadeiras rainhas da selva (daí vem seu Excesso de Confiança racial). Elas são psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, e atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Caçadoras são imunes a tentativas de Intimidação e, diante de um inimigo obviamente superior, vão recuar apenas quando muito feridas.

Apesar de sua confiança excessiva, caçadoras são sensatas e não se atiram simplesmente sobre os inimigos sem um plano. Quase sempre caçam em bandos de 2d indivíduos. Quando enfrentam adversários menores ou mais fracos, adotam a mesma estratégia de caça dos leões; uma ou mais delas espanta a presa em uma determinada direção, onde as outras aguardam escondidas. Caçadoras apreciam emboscadas, esperando de tocaia no alto das árvores ou ocultas pela grama alta das savanas.

Para derrotar inimigos maiores ou mais fortes, as caçadoras procuram destruir sua resistência aos poucos. Atacam, recuam, aguardam a regeneração dos ferimentos (geralmente mais rápida que a cura das vítimas) e atacam novamente, muitas vezes, até a vitória. O sucesso desta estratégia é garantido pelo alto NH das caçadoras em Rastreamento e Furtividade — elas podem seguir a presa à distância, sem ser notadas, atacando quando bem entenderem. Podem insistir na tocaia durante dias, sem dormir (graças à vantagem Sono Reduzido) e sem permitir que a presa durma. Usando este recurso, até mesmo uma caçadora sozinha pode derrotar um bando inteiro de inimigos poderosos.

Caso não consigam pegar um inimigo desprevenido (talvez sejam um grupo de aventureiros experientes e inteligentes, revezando períodos de sono e vigília), as caçadoras costumam tentar uma tática de último recurso: uma delas ataca, sozinha, aquele que parece o membro mais fraco do grupo. Quando os outros se reúnem em círculo para liquidar a agressora, todas as outras saltam de seus esconderijos e atacam pelas costas. O risco é grande para a caçadora “isca” — mas a glória também será, caso sobreviva.

Caçadoras consideram covardia o uso de armaduras, a menos que tenham sido feitas com o couro de inimigos mortos. Algumas usam armaduras rudimentares e escudos feitos com a carapaça de certos insetos gigantes. O uso de armas de projéteis também é tido entre elas como atitude covarde; preferem facas, clavas, machados e lanças, mas principalmente as próprias garras e mandíbulas.

## Cordas de Escravidão

*— Não precisa me amarrar, se não quiser — sugeriu Keyla. — Não vou fugir.*

*A caçadora despertou de seu devaneio. Olhou espantada para a escrava.*

*— Se eu NÃO QUISER?! Por que eu não iria querer? Por que outro motivo eu desejaria uma escrava?*

*— Eu... não sei... só não entendo o que...*

*— Acho que você ainda não tem idéia de sua situação. Pode ir se despedindo de sua liberdade de movimentos. Quando estiver em minha vila, será minha escrava particular. Passará dias inteiros amarrada. Tão apertada que mal poderá respirar, e de tantas maneiras diferentes que não será capaz de contar.*

*— Mas por quê? Por que você faz isso?*

*Raisa bufou diante de uma pergunta tão ridícula. Escravas não mereciam ser respondias. Bem, mas... ela era tão submissa... tão especial... a melhor coisa que lhe aconteceu desde a conquista da chefia.*

*— O que há para entender? Você é minha. Vou cuidar de você. Vou alimentá-la. Protegê-la. Em troca, só quero que você sofra. Quero que implore, grite, chore. Desejo isso. Preciso disso. Será que é pedir demais?*

Dragoas-caçadoras adoram matança e combates, mas se há algo que amam muito mais é torturar escravas. Elas capturam outras antropossauras (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia arborícola. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Apesar do prazer que sentem com a agonia de suas prisioneiras, as caçadoras não as odeiam. Sob seu estranho ponto de vista, as escravas estão recebendo uma grande honra: são tesouros sagrados que devem ser protegidos a qualquer custo, mais importantes que suas vidas e as vidas de seus filhos. Uma dragoa-caçadora fará qualquer coisa para conservar e proteger uma escrava, até mesmo morrer; para elas, não existe honra maior que sacrificar a própria vida em defesa de uma escrava.

Para as caçadoras, a amarração das escravas é uma arte — talvez a única que realmente amam. Gostam de explorar posições alternativas, desenhos intrincados e nós elegantes. Também é comum encontrar uma caçadora admirando uma

escrava amarrada, como quem aprecia um quadro ou escultura. Embora não seja uma perícia racial, será muito raro encontrar uma caçadora com NH inferior a 12 em Uso de Corda.

**Cerimônia**

*"Não é o que parece. É verdade que me chamam de escrava, é verdade que sou açoitada e meus gritos espalham-se pela floresta... mas não é o que parece.*

*"É tão difícil explicar. Gostaria de poder orar por sabedoria para escolher as palavras, mas já não tenho esse direito. Não, não sou mais uma clériga. Perdi minha fé no poder superior que eu idolatrava, o poder que alimentava minha magia. Vocês também perderiam, diante daquilo que me foi mostrado.*

*"Elas me fizeram passar por um ritual, uma cerimônia. Fizeram-me sangrar até que eu perdesse os sentidos. E, nesse mundo dos sonhos, fui apresentada à única criatura que as dragoas-caçadoras veneram. Não, não era um demônio... pelo menos acho que não. Vocês não podem entender, sei que não podem. Levaram-me à presença Dela. À presença de sua DEUSA! Se vocês a vissem... se ao menos pudessem vê-la...*

*"O que estou tentando dizer é que... bem, eu não posso ir com vocês. Preciso ficar."*

Quando captura uma nova escrava, o primeiro ato de uma caçadora é amarrá-la e fazer a "poda" — serrar seus chifres, garras, espinhos, crista e qualquer outro tipo de "adorno", para tornar a escrava inofensiva e mais submissa. Os restos da poda são guardados como troféus pela caçadora que realizou a captura; com certeza vão decorar sua cabana ou ser usados como jóias mais tarde.

Durante os primeiros dias após a captura, é normal que a escrava esteja ferida, debilitada, doente ou apenas traumatizada. Até que recupere a saúde ela permanece na cabana da xamã, recebendo cuidados médicos. Assim que

estiver melhor, começará uma vida de tortura sob as garras e chicotes das caçadoras... até o momento da Cerimônia.

A Cerimônia geralmente acontece um ano após a captura — mas não é raro que as ansiosas caçadoras decidam antecipar o evento. Durante os preparativos a escrava é amarrada a um totem no centro da vila por algumas dragoas, enquanto as demais se empenham em variadas tarefas: decorar o pátio com bandeirolas, feitas com grandes asas de borboleta; preparar fogueiras, cuidadosamente colocadas sobre estruturas de pedra, para evitar a propagação do fogo; e servir iguarias, como tigelas cheias de vermes gordos, grandes libélulas contorcendo-se na ponta de espetos e besouros servidos dentro das próprias cascas.

Durante a Cerimônia as dragoas se divertem comendo e lutando entre si. Em certo momento, todas se sentam diante da escrava. A chefe da vila, usando uma adaga cerimonial, faz a escrava sangrar dentro de uma ânfora. O sangue é distribuído entre as caçadoras, que bebem sua cota e adormecem. A escrava, por sua vez, também fica inconsciente com a perda de sangue.

Quando estão todas adormecidas, as caçadoras e a escrava compartilham um mesmo sonho; todas acordam no interior de uma gigantesca caverna em chamas, onde encontram a Divina Serpente — uma titânica deusa-sereia-serpente, a única divindade que as caçadoras respeitam. Após ouvir suas palavras — sejam elogios, reprimendas ou ordens —, as dragoas despertam para retornar ao mundo real.

A escrava nunca chega a saber se a viagem foi real ou apenas um sonho. De qualquer forma, o encontro com a Serpente tem grandes chances de abalar sua mente e deixar seqüelas; ela deve fazer uma Verificação de Pânico com redutor de -15. Qualquer Fantasia, Fobia ou outra desvantagem mental provocada desta forma terá ligação direta com a Serpente e as caçadoras, causando grande temor de abandonar a vila.

**Maldição Materna**

*A casa de Dana era apenas uma das muitas cabanas de dragoas-caçadoras da vila. Depois de matar sua primeira centopéia gigante, Dana conquistara a maturidade — e, com ela, o direito de abandonar a cabana coletiva para filhotes e construir o próprio covil. Era essa a maior ambição de qualquer caçadora adolescente: ter sua própria cabana e decorá-la com seus próprios troféus de caça.*

*Dana tinha uma boa quantidade deles. Muitas peças adornavam as paredes, indo desde cascas de besouros-tigre a ferrões de abelhas gigantes.*

*O grande orgulho de sua coleção, todavia, não pertencia a nenhuma caça: eram os ossos da perna de uma dragoa. SUA perna. Perdeu-a em luta contra uma monstruosa lagosta-toupeira, a maior que já foi vista naquela floresta. Foi uma luta feroz.*

*A lagosta? Suas garras estavam penduradas ali ao lado.*

*A perna de Dana? Regenerou dias depois, claro.*

Laços familiares são coisa quase inexistente entre as caçadoras. Em nenhum momento de suas vidas elas formam família.

A vida de uma nova caçadora começa com uma luta; quando em seu período fértil, as fêmeas de uma vila lutam entre si pelo direito de copular com o único macho. As vencedoras (ou sobreviventes) que conseguem engravidar vão passar por quatro a cinco meses de gestação. Durante a gravidez elas NÃO abandonam suas atividades — continuam caçando e pulando de galho em galho, sem grandes preocupações com o feto ("se ele não é forte, não merece viver"). Durante os últimos dois meses, em termos de jogo, assume-se que elas têm a desvantagem Obesidade (MB, pág. 29).

O bebê — menina, em 90% dos casos — é quadrúpede, com o aspecto de um filhote de pantera. Caçadoras não cuidam dos próprios filhos, pois consideram isso indigno de guerreiras; logo após o parto, a panterinha será entregue à "Mãe", uma caçadora selecionada para a função (ou maldição, alguns diriam) de cuidar da prole. Quase sempre a Mãe é a caçadora mais velha da vila. Todos os filhotes vivem com ela em uma

grande cabana coletiva, uma espécie de creche, onde recebem educação e treinamento.

Aos oito anos a criança caçadora começa a ensaiar os primeiros passos sobre duas pernas; aos nove, atinge a puberdade e já exibe o corpo humanóide das adultas. Nessa idade a caçadora vai enfrentar seu rito de passagem, uma luta contra uma criatura perigosa qualquer — tradicionalmente uma centopéia-gigante. Apenas quando vence essa batalha uma caçadora será considerada adulta, podendo abandonar a cabana coletiva e ter sua própria cabana.

**No Comando das Feras**

*— Você não devia ter sumido por tantos dias. Pensamos que tinha acontecido alguma coisa. Já íamos organizar uma expedição para sair à sua procura.*

*— Oh, estou certa que sim — riu Raisa, sombria. — Imagino o quanto gostariam de me humilhar dessa forma. Encontrar-me por aí, morta ou ferida, apenas para provar que não posso caçar sozinha e não mereço a liderança. Deixaria vocês todas muito contentes, não é?*

*— Não fale assim comigo. Sou sua amiga.*

*— Você ERA minha amiga. Todas eram minhas amigas, quando eu não passava de mais uma garotinha inofensiva na cabana coletiva. Mas tornei-me adulta, e agora todas me odeiam. Você me odeia.*

*— Ninguém a odeia por ter crescido. Você apenas não devia ter...*

*— ...Matado a antiga líder? Conquistado o poder? Feito algo que nenhuma de vocês ousou fazer?*

*— Pare com isso, Raisa. Se achou que a antiga chefe era fraca, fez bem em desafiá-la. A Serpente se orgulha disso. Mas ninguém a odiaria se tivesse escolhido um momento melhor para perseguir a liderança. A vila está com má sorte. O moral das caçadoras está baixo. Temos tido sonhos ruins, todas fomos avisadas pela Divina Serpente de que alguma*

*coisa horrível vai acontecer. A antiga líder estava se empenhando em resolver esses problemas.*

*“E então você a matou.”*

Normalmente, a líder de uma aldeia de caçadoras é uma personagem com 250 a 300 pontos ou mais, com Status 3. Como não deve ser difícil adivinhar, o comando é decidido por combate. Qualquer caçadora adulta pode duelar com a líder, mas esta tem o direito de recusar um desafio quando acredita que a desafiante não está à altura do comando (em geral, isso exige NH 12 ou maior em Liderança).

Líderes caçadoras são desafiadas com pouca freqüência quando mostram grande poder e habilidade. Resolver problemas da vila, correr grandes riscos, caçar presas perigosas e capturar escravas bonitas são coisas que aumentam sua Reputação e ajudam a conservar o comando. Deixar de executar tais façanhas por longos períodos provoca queda de Reputação e costuma atrair duelos. Além disso, quando percebe qualquer fraqueza, temor ou insegurança por parte da líder (através de Empatia ou alguma outra pista), qualquer caçadora vai se sentir impelida a desafiá-la.

Para compensar os riscos e deveres de sua posição, uma líder tem numerosos privilégios. Entre outras coisas ela pode sair para caçar sozinha, ter em sua cabana quaisquer escravas disponíveis, e fazer amor com o(s) macho(s) da vila mesmo fora de seu período fértil. Assim, não é de espantar que sua posição seja cobiçada pelas demais — mas fazer desafios pela liderança não é visto com bons olhos em certas situações. Em geral, duelos são evitados se a líder está doente, ferida, grávida ou empenhada na solução de algum problema grave da vila. Jovens adultas desafiando líderes experientes também são desaprovadas. Alguém que tenha conquistado a liderança nessas condições ganha má Reputação entre as demais caçadoras, e será desafiada muito em breve...

**Acima de Tudo**

*Estava em uma vila. Repleta daquelas cabaninhas esquisitas, arredondadas. Eram bem diferentes vistas por fora:*

*conservavam a forma semi-esférica e os desenhos geométricos — mas agora eles saltavam para fora, em relevo, formando pontas e ângulos que lembravam rochas. E todas tinham as mesmas duas portas, em lados opostos e de tamanhos diferentes, estando a porta menor sempre bloqueada. De que forma aquelas habitações haviam sido construídas, Keyla nem podia imaginar.*

*Notou que a cabana onde esteve era uma das menores, pois todas as outras mediam entre três e cinco metros de altura. Ainda assim, eram todas pequenas demais para abrigar uma família. Como podia ser isso? Nenhuma delas servia como cabana familiar, para acomodar um harém de várias esposas, como em sua... Sacudiu a cabeça e acordou. NÃO estava em sua aldeia. Ali as dragoas NÃO se reuniam em haréns. Eram predadoras solitárias, vivendo juntas somente por força de alguma necessidade que ela não compreendia.*

*Em meio às cabanas, em uma espécie de pátio, Keyla viu grandes estruturas de madeira. Pareciam pequenas árvores, mas... não podiam ser árvores. Secas e sem folhas, retorcidas, cheias de voltas e cobertas de entalhes. Deviam ser totens. Sua aldeia também erguia totens em certas épocas do ano, como homenagens ao Pai. Mas aqueles eram muito diferentes. Difícil dizer se foram esculpidos ou se cresceram ali naturalmente, como plantas.*

*Baixou mais os olhos. A vila toda estava sobre uma espécie de piso de madeira. Por que cobriam o chão com aquilo? Lembrou-se: o chão NÃO estava ali. Estava longe, centenas de metros abaixo, em um lugar distante de seu entendimento. A simples lembrança de onde estava atacou-a com tonturas — mas sentir os pés premindo chão firme ajudou um pouco.*

Dragoas-caçadoras vivem em cabanas sobre um ou mais grandes tablados de madeira, construídos sobre árvores gigantes, a centenas de metros de altura. A aldeia não pode ser vista do chão. Encontrar esse lugar será um desafio para as habilidades de qualquer rastreador, uma vez que as dragoas quase não caminham pelo solo. E chegar até lá será um problema ainda mais interessante...

Uma aldeia típica tem uma cabana para cada caçadora adulta, além da cabana coletiva para filhotes. As cabanas são semi-esféricas, feitas com a carapaça vazia de um tatu-montanha. O interior é decorado com troféus de caça, instrumentos de tortura e — em tempos de fartura — escravas. Além das cavanas, a aldeia tem estruturas de pedra para fogueiras (é grande a preocupação das caçadoras com incêndios) e numerosos totens cerimoniais, peças de madeira retorcidas, próprias para acomodar vítimas amarradas.

Para trazer cargas muito pesadas à vila, as caçadoras dispõem de um sistema de roldanas — provavelmente o maior avanço tecnológico deste mundo. Elas usam esse guincho para transportar peças como conchas de tatus-montanha, grandes animais abatidos... e escravas, é claro.

A presença de invasores em sua aldeia vai deixar as dragoas estarrecidas — elas jamais pensariam que criatura alguma fosse capaz de tamanha ousadia. Em respeito a isso, talvez (apenas *talvez*) mostrem-se dispostas a dialogar com os invasores. Estarão preocupadas em proteger os filhotes da cabana coletiva, os eventuais machos que possam existir e principalmente suas escravas.

Caçadoras vivem em tribos que reúnem 8d+10 fêmeas adultas. Poucas chegam a atingir idade avançada (para elas, acima de 25 anos), com exceção da Mãe e a Drogadora. As caçadoras não respeitam suas idosas — elas nunca terão Status superior a 0. Os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução e tão protegidos quanto as escravas.

### ***Cordas de Escravidão***

As Cordas de Escravidão são usadas pelas dragoas-caçadoras para imobilizar suas escravas. Brancas, sedosas e com um odor adocicado característico, elas são pelo menos dez vezes mais fortes que qualquer corda convencional. Além disso, por suas qualidades elásticas, são próprias para prender sem

ferir — elas nunca deixam marcas e não interferem com a circulação do sangue, mesmo quando muito apertadas. Portanto, para caçadoras, são ideais para manter uma escrava amarrada durante dias e dias...

Qualquer personagem amarrado com Cordas de Escravidão sofre um redutor de -6 em testes de Fuga. Um personagem laçado com uma destas cordas (MB, pág. 51) também sofre um redutor de -6 em sua Disputa Rápida de ST para escapar. Por outro lado, a Corda de Escravidão não causa *nenhum* dano por estrangulamento ou asfixia, e portanto não pode ser usada para enforcar.

A seda necessária para fabricar as Cordas existe em apenas um lugar de Keyla, a Floresta de Seda. A jornada é longa, difícil e perigosa, feita pelas caçadoras apenas a intervalos de várias gerações. Para uma caçadora, o valor das Cordas é inestimável — perder ou danificar até mesmo um pedaço pequeno será motivo de grande vergonha. Caçadoras nunca usam Cordas de Escravidão como laço, para evitar que sejam danificadas.

Para outras espécies (que geralmente não se devotam tanto à arte de amarrar prisioneiros...), Cordas de Escravidão são preciosas, mas nem tanto assim. Um pedaço de dez metros custará 30 $kins ou mais, até quinze vezes mais que uma corda normal.

### ***Drogadora***

*Vivendo de migalhas. Privada dos prazeres que dignificam suas semelhantes — como a caça e as visitas à caverna da Serpente —, seu papel como xamã esteve sempre ofuscado pelo brilho dos feitos das mais jovens. Sem respeitar qualquer valor ancestral, elas colocaram a vida da comunidade em risco, além das suas próprias, para então virem desdenhosamente buscar seus cuidados milenares.*

Drogadora é como se chama a xamã em uma vila de caçadoras.

A drogadora é, antes de tudo, uma curandeira. Além de tratar das caçadoras doentes ou muito feridas, sua função é zelar pela saúde das escravas — sempre muito abaladas durante os primeiros dias de cativeiro. Uma drogadora efetiva deve ter IQ 12+ e NH 12+ em Naturalista, Herbalismo e Outros Povos. Uma boa drogadora deveria ter também Aptidão Mágica x1 (o máximo permitido a caçadoras), Imunidade, Imunidade a Veneno e Memória Racial — de preferência todas.

Uma Drogadora sabe preparar remédios usando os próprios processos metabólicos do corpo: ela ingere venenos para urinar vacinas, altera o próprio sangue para produzir vacinas, ou se deixa picar nos seios por bichos peçonhentos para expelir remédio em vez de leite.

Uma drogadora pode ser identificada pela pele, listrada feito zebra. As listras surgem durante a iniciação da jovem drogadora, após um ritual conhecido apenas por elas. As caçadoras acreditam que essas listras representam cordas — afinal, uma drogadora é tão indefesa quanto uma escrava, devendo ser afastada de perigos da mesma forma. Embora odeiem ser tratadas assim, drogadoras são proibidas de caçar ou sair da vila sozinhas, entre outras restrições.

Uma drogadora aprendiz pode receber seus conhecimentos de uma xamã mais velha ou a partir de Memória Racial. Ao contrário do que acontece em outras comunidades tribais, as caçadoras não mostram respeito ou reverência por sua xamã. Embora reconheçam seu valor, costumam desprezá-la — especialmente se é idosa. Na comunidade das caçadoras, uma drogadora tem Status 0 (ou -1 se tem mais de 25 anos).

### *Dragões-Caçadores*

Usar um dragão-caçador masculino como PC é possível... mas complicado.

Em uma vila de caçadoras, um dragão masculino terá liberdade muito restrita — simplesmente porque, para as caçadoras, ele é precioso demais. Arriscar sua vida significa arriscar futuras gerações. Superprotetoras como são, as

caçadoras não permitem ao dragão participar de caçadas, ou mesmo abandonar a vila. Além disso, dragões-caçadores são considerados pouco mais que objetos sexuais, respeitados apenas como amantes. Suas opiniões sobre qualquer outro assunto são prontamente descartadas. Em termos de jogo, isso funciona como o Estigma Social “Pessoa Objeto” (MB, pág. 27; -10 pontos).

Não é ensinado aos machos como saltar, espreitar ou rastrear presas. Por isso, o dragão não tem bônus raciais em Acrobacia, Furtividade e Rastreamento (-12 pontos). Contudo, ele ainda recebe os bônus das vantagens Equilíbrio Perfeito, Silêncio e Olfato Discriminatório para estas mesmas perícias.

Um dragão-caçador é quase um prisioneiro. A única exceção seria no caso de um macho estéril — um problema diagnosticado logo na puberdade, pela drogadora da vila. Neste caso, para merecer o direito de viver, o macho deve provar que pode caçar e lutar tão bem quanto uma fêmea. Isso será mais difícil para ele, uma vez que não recebeu educação adequada quando filhote (ele não tem bônus raciais em perícias). Sendo este um caso muito raro, um caçador macho estéril deve pagar 10 pontos de Antecedente Incomum e acumular as desvantagens Estéril (-10 pontos) e Estigma Social: “Cidadão de Segunda Categoria” (MB, pág. 27; -5 pontos).

Claro, você sempre pode criar um PC dragão-caçador normal e fértil, mas vivendo longe de uma vila. Talvez tenha escapado em algum momento, ou talvez seja o último sobrevivente de uma aldeia extinta. Ele ainda precisaria pagar por Antecedente Incomum, mas não estaria sujeito ao Estigma Social. Porém, esteja certo de que sua liberdade não vai durar; afinal, em sua pista sempre há um bando de mulheres-fera com IQ+5 em Rastreamento...

***Raisa (200 pontos)***

***Atributos:*** ST 12 (20 pontos), DX 15 (30 pontos), IQ 12 (30 pontos), HT 12 (20 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragoa-caçadora (80 pontos); Status 3 (15 pontos); Memória Racial (15 pontos); Reputação -2 (apenas caçadoras, o tempo todo: -5 pontos); Mau Humor (-10 pontos); Impulsividade (-10 pontos)

***Perícias:*** Briga 17 (2 pontos), Escalada 17 (1 ponto), Faca 17 (2 pontos), Furtividade 19/23 (0 pontos), Intimidação 14 (4 ponto), Liderança 13 (4 pontos), Rastreamento 17 (0 pontos), Sobrevivência na Selva 12 (2 pontos); Uso de Corda 15 (1 ponto)

***Peculiaridade***

- Chama sua escrava pelo nome.

Raisa nasceu ainda mais impulsiva e rabugenta que a maioria das caçadoras; aos nove anos, pouco depois de conquistar a maturidade e abandonar a cabana coletiva, desafiou a líder para um duelo. E venceu.

Infelizmente para ela, Raisa tornou-se líder em péssimo momento. A vila estava em crise: o único macho, velho e doente, já não tinha condições de reproduzir. Outros deveriam ser encontrados. A antiga líder (cujo nome não mais podia ser pronunciado, segundo a tradição) buscava uma solução para o problema... quando foi morta.

Raisa conquistou a chefia, mas não o respeito de suas irmãs. Seria questão de tempo até ser desafiada seguidas vezes, e inevitavelmente vencida — mas, durante um solitário e depressivo passeio pela floresta, encontrou e capturou uma dragoa-sete-chifres desgarrada. A conquista do precioso troféu garantiu a Raisa respeito suficiente para, ao menos, organizar uma expedição em busca de novos reprodutores.

A missão bem-sucedida rendeu à vila dois novos dragões férteis, assegurando as próximas gerações — mas a posição da jovem líder continuou tão ameaçada quanto antes. Cativada pela lealdade e confiança de Keyla, a nova sete-chifres, Raisa tomou uma decisão polêmica: Keyla teria permissão para andar livremente pela vila, sem cordas, e até mesmo ajudar a cuidar da prole. Indignadas com tal atitude, mas com renovado respeito pela habilidade de Raisa, por

enquanto as outras caçadoras aceitam sua liderança. Por enquanto, apenas...

***Drogadora (200 pontos)***

***Atributos:*** ST 9 (-10 pontos), DX 11 (-10 pontos), IQ 14 (60 pontos), HT 12 (20 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragoa-caçadora (80 pontos); Bom Senso (10 pontos); Imunidade (10 pontos); Imunidade a Veneno (15 pontos); Memória Racial (40 pontos); Estéril (-5 pontos), Idade (35 anos: -30 pontos), Status -1 (-5 pontos)

***Perícias:*** Briga 12 (2 pontos), Escalada 14 (2 pontos), Furtividade 15/19 (0 pontos), Herbalismo 18 (4 pontos), Naturalista 16 (10 pontos), Outros Povos 14 (6 pontos), Rastreamento 19 (0 pontos), Uso de Corda 12 (2 pontos), Venefício 15 (0 pontos)

***Peculiaridade***

• Amargurada e depressiva.

O nome de Salka não é mais lembrado pelas jovens dragoas que comandam a vila. Após o despertar de seu maldito dom, ela passou a ser conhecida apenas como Drogadora — e tratada como tal.

Com seus 35 anos Salka está muito velha, beirando os limites da longevidade de sua espécie. Sua força e destreza estão bem abaixo dos padrões das caçadoras. Apenas a excelente saúde — e também a camuflagem oferecida pelas listras — lhe permitem ao menos simular um corpo saudável.

Em inteligência e sabedoria, a Drogadora supera todas as suas irmãs. Infelizmente para ela, estas sempre foram virtudes pouco valorizadas entre as caçadoras. Assim, amargurada, ela apenas se conforma em curar as escravas debilitadas que chegam às suas mãos.

Em seu silêncio resignado, a Drogadora está presenciando mudanças interessantes em sua vila; Keyla, a nova escrava sete-chifres, recebeu permissão para circular livre de cordas. Raisa, a jovem líder, anda manifestando o desejo de lutar

contra a mais antiga tradição das caçadoras — amarrar e escravizar.

A Drogadora não entende que razões levaram sua jovem e desmiolada líder a tomar essa decisão. Tais extravagâncias ainda podem custar sua liderança — em certas ocasiões ela chega ao cúmulo de tratar a sete-chifres como uma amiga, uma igual. Keyla tem sido realmente uma dádiva para a vila, agraciada com elogios da própria Serpente — mas a Drogadora teme que sua influência sobre Raisa seja demasiada.

“Caçadoras cativam escravas, e não o contrário”, ela costuma dizer.

***Dana (150 pontos)***

***Atributos:*** ST 11 (10 pontos), DX 15 (30 pontos), IQ 9 (0 pontos), HT 11 (10 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragoa-caçadora (80 pontos); Pterodraco (10 pontos); Compulsão: voar (-10 pontos)

***Pterodraco:*** Vôo com Asas (30 pontos); Gula (-5 pontos); Honestidade (-10 pontos); Timidez Suave (-5 pontos)

***Perícias:*** Bastão 15 (0 pontos), Briga 18 (2 pontos), Escalada 17 (1 ponto), Furtividade 19/23 (0 pontos), Intimidação 3 (0 ponto); Lança 17 (8 pontos), Rastreamento 14 (0 pontos), Sobrevivência na Selva 11 (6 pontos); Uso de Corda 16 (2 pontos); Vôo 16 (2 pontos)

***Peculiaridades***

- Não é atraída por escravas.
- Incompetente em Intimidação.

Quando a jovem Raisa venceu o duelo pela liderança, Dana esteve entre as primeiras prontas a se revoltar. Desafiando sua autoridade, saiu para caçar sozinha — e encontrou um tesouro raro: um ovo-de-asas. Aproveitando a ausência da líder, realizou a comunhão e recebeu o pterodraco em seu corpo. Hoje ela tem asas, e pode voar.

Com a simbiose, vieram também mudanças em sua personalidade. Dana é agora incapaz de mentir, e também

muito mais tímida que o normal para uma caçadora. Não consegue mais intimidar ninguém — mas, por algum motivo, isso não a incomoda. Seu coração abriga uma paz raramente encontrada em predadores. Desistiu de qualquer revolta contra a líder Raisa, tornando-se sua amiga, inclusive. Até mesmo o sadismo racial de sua espécie parece enfraquecido nela (mas não desaparecido). Em sua “mansidão”, Dana tornou-se tão doce e meiga quanto poderia ser possível para uma caçadora. Não que isso represente grande coisa...

Incapaz de permanecer longe dos céus, Dana costuma voar sempre que possível — mesmo quando isso significa se afastar do grupo ou sair para caçar sozinha. Como normalmente isso é permitido apenas à líder, suas escapadas sempre são motivo de discussão.

## *Dragões-de-Chifres*

*Não era uma árvore.*

*Era alta e forte como uma árvore, mas não era uma árvore. Sua cabeça ostentava uma coroa de chifres que bem poderiam ser galhos, mas não era uma árvore. O cheiro de sua pele lembrava o perfume de flores e madeira verde, mas não era uma árvore.*

*Era uma dragoa-sete-chifres. Das grandes.*

*Bastava uma escalada para descobrir. Começando pelo chão, onde deveriam haver raízes, estavam dois pés. Redondos, com dedos curtos e unhas grandes, como pés de elefante. As pernas, mais acima, seriam uma surpresa para quem esperasse encontrar ali o couro rugoso e flácido de um paquiderme. Eram ricas em contradições: longas, mas fortes; lisas, mas firmes; musculosas, mas esbeltas. Agradáveis de se olhar, mas não de se tocar: a lateral de cada tornozelo era guarnecida por uma fileira de espinhos, compridos e grossos como lápis, embora pouco afiados — apenas o bastante para ferir alguém que os pressionasse demais. Várias destas fileiras eram encontradas em outros pontos estratégicos do corpo.*

*Chegando aos joelhos, já estaríamos a quase um metro do chão. As imensas coxas acima venciam as pernas em docilidade, oferecendo menos espinhos e mais pele para ser contemplada. Ali o couro era mais claro do que no resto do corpo, mas ainda mantinha seu tom quente e agradável — algo entre o rosa e o alaranjado.*

*Nos quadris amplos, um saiote de pétalas de flores cobria o baixo-ventre sem muita eficiência. Nascendo no alto da fenda entre as nádegas, estava a cauda. Grossa, musculosa e flexível como uma serpente amazônica. Separava um pouco as nádegas e descia até o chão. Os acúleos eram numerosos ali, formando fileiras que lembravam barbatanas secas. Quando agitada com força, a cauda devia constituir uma arma terrível.*

*Uma tira de tecido enlaçava o peito e cobria os seios. O relevo dos mamilos era visível sob o pano fino. Cada seio tinha apenas um bico, ainda que naquela espécie fosse comum encontrar dois ou três mamilos em um único seio.*

*Dos ombros fortes pendiam braços muito musculosos, mas a gordura por baixo da pele se encarregava de mantê-los suaves. Estavam repletos de braceletes e pulseiras, feitos com materiais que iam desde cascas de besouros a sementes coloridas. De todo o corpo, os antebraços eram a região mais abundante em espinhos — e era fácil deduzir porquê: uma pancada aplicada com o lado do braço, à semelhança de um golpe de caratê, causaria sérios ferimentos em uma vítima.*

*Mas a parte realmente perigosa ficava bem no alto, sobre o pescoço forte e cheio de colares. A cabeça exibia seis chifres longos e pontiagudos, dispostos atrás da nuca, lado a lado, em leque horizontal — como dedos de uma mão aberta. Cada um media mais de vinte centímetros de comprimento. Tinham a mesma cor da pele, embora fossem de osso. Todos estavam enfeitados com pedras coloridas e conchas brilhantes. Brincos. Tinham que ser colocados ali, já que orelhas eram coisa inexistente naquele mundo.*

Dragões-de-chifres estão entre os maiores e mais fortes antropossauros. Podem medir até três metros e pesar quase quatrocentos quilos em gravidade terrestre. Eles são

robustos, pesados, de aspecto sólido e pouco ágil. Apresentam pescoço musculoso e uma cabeçorra maciça, protegida por um escudo de osso. O couro vai do branco ao castanho-escuro, passando pelo rosa-alaranjado, cinza, e às vezes malhado. Em muitas subespécies o escudo de osso pode apresentar cores vivas e desenhos intrincados. A cauda é longa e musculosa, sendo usada às vezes como arma.

O traço mais marcante nos dragões-de-chifres, claro, é a presença de cornos. O tamanho e quantidade podem variar — um, dois, três, cinco, sete... algumas subespécies chegam a ter chifres espalhados pelo corpo todo, como espinhos. Os chifres podem ser lisos e ósseos, ou então — o que é mais raro — anelados, como chifres de carneiro. Muitas vezes esses anéis servem para diferenciar machos e fêmeas, e/ou são usados para calcular a idade do dragão.

### Vantagens e Desvantagens

Dragões-de-chifres têm DX-1 (-10 pontos), HT+2 (20 pontos) e as vantagens Força Duplicada (50 pontos), RD 1 (5 pontos), Escudo de Osso (10 pontos), Chifres (15/30/55/70 pontos), Recuperação Lenta (30 pontos) e Olfato Apurado +3 (6 pontos).

Eles têm as desvantagens Longevidade Reduzida x1 (-25 pontos), Mau Humor ou Fúria (apenas para machos: -10 ou -15 pontos), Pacifismo: Autodefesa Apenas (apenas para fêmeas; -15 pontos) e Acrofobia Grave (-20 pontos). Dragões-de-chifres não têm limite de nível para Aptidão Mágica.

Dragões-de-chifres têm as perícias raciais Corrida em HT (4 pontos) e Escudo de Osso em DX (0 pontos; veja a vantagem Escudo de Osso).

O custo total para ser um dragão-de-chifres pode variar de 65 a 130 pontos ou mais.

### Combate

*Do alto de seus dois metros e meio, perscrutou a clareira em volta com atenção. O olhar deteve-se em um tronco caído,*

*morto há muito tempo, com um cobertor de musgo verde crescendo sobre ele.*

*Ah! Devo encontrar alguns ali — pensou.*

*Caminhou até perto do tronco e ajoelhou-se ao seu lado. Era tão grande quanto ela própria. Farejou-o com o focinho longo e bovino, as graciosas narinas de coelho mexendo-se em sua ponta.*

Embora os dragões-de-chifres sejam herbívoros, os típicos representantes masculinos da espécie são guerreiros truculentos, orgulhosos e agressivos — e com boas razões para isso: a função principal dos machos na aldeia é protegê-la. Na maioria dos casos, a simples aparência dos guerreiros basta para desencorajar qualquer agressor. Eis porque eles se devotam tanto a demonstrações de força.

Dragões-de-chifres preferem armas como bordunas, clavas, lanças e outras que façam bom uso de sua imensa força. Por sua baixa destreza, rejeitam flechas, arpões e outras armas de arremesso.

O machos empregam boa parte de seu tempo exibindo sua postura agressiva para o mundo ao redor. Procuram clareiras ou outros locais abertos e próximos à aldeia, e entregam-se a espalhafatosos duelos. Às vezes lutam com armas, mas preferem usar os próprios chifres — as cabeçadas entre dois dragões-de-chifres adultos podem ser ouvidas a quilômetros. Praticamente todas as criaturas de Keyla reconhecem esse som como um aviso, que significa “afastem-se, ou serão esmagados”.

O chefe da tribo tem Status 3 e é escolhido entre os dragões mais capazes de intimidar os predadores e manter a aldeia segura. Portanto, o chefe costuma ser o macho com maior NH em Intimidação. Como essa perícia é baseada em ST, isso quase sempre significa o macho mais forte. Embora os dragões-de-chifres escolham seu líder pela força, eles mostram grande respeito pela sabedoria de seus idosos — que terão Status 2. Demais guerreiros da aldeia têm Status 1.

## Colheita e Caça

*Do alto de seus dois metros e meio, perscrutou a clareira em volta com atenção. O olhar deteve-se em um tronco caído, morto há muito tempo, com um cobertor de musgo verde crescendo sobre ele.*

*Ah! Devo encontrar alguns ali — pensou.*

*Caminhou até perto do tronco e ajoelhou-se ao seu lado. Era tão grande quanto ela própria. Farejou-o com o focinho longo e bovino, as graciosas narinas de coelho mexendo-se em sua ponta.*

*Sorriu.*

*Mudou de posição para ganhar mais apoio, firmou as mãos sobre o grande tronco e, como se isso não representasse nada, arrancou-o da terra e o fez rolar para o lado.*

*— Aí estão vocês — disse ela, dirigindo-se para os vermes amarelos e gordos remexendo-se na terra solta.*

*Agora sem pressa, colocou no chão uma sacola de palha trançada que carregava. Foi recolhendo os vermes e colocando-os na sacola, já cheia pela metade de criaturas idênticas. Assoviava pelas narinas uma música tribal qualquer, com som similar ao de uma flauta doce.*

As aldeias dos dragões-de-chifres são construídas em clareiras, quase sempre próximas (ou dentro) de uma floresta. Suas casas são de alvenaria, redondas, com telhados de palha (a acrofobia racial da espécie não permite construir coberturas muito sofisticadas). A proximidade de um rio ou lago também é desejada pela tribo.

Eles não conhecem a agricultura, vivendo apenas da colheita. Grupos de fêmeas acompanhadas por guardas armados percorrem a floresta em busca de folhas, frutas, raízes e qualquer vegetação comestível. Certos insetos e outros invertebrados também são apreciados, mas apenas como complemento da alimentação principal. Conchas, ossos e carapaças de animais também são alvo das colheitas.

As dragoas são cuidadosas com a escolha das plantas que recolhem, poupando brotos muito novos. Dessa forma evitam

esgotar os recursos naturais da região onde vivem. Mesmo assim, o consumo vegetal de uma aldeia inteira é grande — muitas vezes os grupos de colheita precisam vagar por lugares distantes, correndo maiores riscos. Em casos extremos, toda a aldeia precisa mudar-se para lugares mais férteis. Não é raro que uma mesma tribo tenha duas ou três aldeias em regiões diferentes, migrando de uma para outra de tempos em tempos.

Herbívoros, os dragões-de-chifres não dependem de carne para sobreviver — mas mesmo assim caçam animais por seu couro, ossos e outras matérias-primas. A presença de qualquer predador na região também será recebida com um grupo de caça, para garantir que nenhum perigo se aproxime da aldeia. O olfato apurado da espécie permite a eles perceber quando existe algum animal perigoso nas redondezas.

**Harém**

*Arrancou do solo úmido o que parecia ser o último verme. Ele estava bem agarrado a seu túnel, e quebrou-se quando foi puxado. Pena. Morreria logo, e estragaria os outros se fosse colocado na sacola.*

*Levou-o à boca. Deixou que o cheiro doce acariciasse suas narinas por alguns momentos, antes que a guloseima fosse enovelada pela língua e conduzida para dentro.*

*— Você merece isso, amado — suspirou, de olhos fechados, estalando os lábios. Pensava no marido, o chefe da aldeia, um dos homens mais mal-humorados que conhecia. Ou, pelo menos, era o que costumava pensar. Naquele dia ele estranhamente aceitou cuidar do bebê enquanto Keyla colhia frutos na floresta com as amigas. Poderia ter delegado a tarefa às outras esposas, já que eram mães da criança quase tanto quanto ela. Mas não o fez. Ficou com o filhotinho em seu colo, divertindo-o com um chocalho, assistindo enquanto ele tentava suas primeiras cabeçadas. Cuidava dele como se não houvessem outras mulheres. Como se Keyla fosse a única.*

*— Sou sua favorita — pensou ela em voz alta. — Você me quer, mais do que às outras. Não é mesmo, amado?*

*Ainda se surpreendia por ter demorado tanto a perceber. Os olhares, as insinuações, os gestos atenciosos... sempre passaram despercebidos. Não desconfiou nem mesmo dos sussurros das outras esposas e dos sorrisos estranhos que elas lhe exibiam. Talvez porque, no fundo, nunca acreditasse que viria a se tornar favorita. Era bonita, verdade, mas as outras também o eram.*

*Agora era tudo tão claro! Tão óbvio!*

*Tinha sido o bebê.*

*Keyla foi a primeira esposa a dar um filho homem ao chefe nos últimos tempos. E filhos homens eram sempre mais importantes. Mais raros. Era natural que ganhasse sua preferência.*

Todas as espécies de dragões-de-chifres adotam basicamente o mesmo tipo de estrutura familiar: as tribos são organizadas em famílias, cada uma chefiada por um macho e composta por um pequeno harém. Um macho geralmente terá esposas em quantidade máxima igual ao dobro de seu Status (uma ou duas para guardas e caçadores, três ou quatro para xamãs e anciões, cinco ou seis para o chefe da tribo). Machos sem família podem viver na aldeia, mas em grande desonra (seu Status nunca será superior a 0); caso não consiga formar um harém, um dragão-de-chifres geralmente escolhe viajar pelo mundo como nômade, sozinho — o que, para eles, significa quase morte certa.

Como os demais antropossauros, dragões-de-chifres nascem parecidos com seus antepassados; quadrúpedes e atarracados, como pequenos rinocerontes. Eles começam a caminhar nas pernas traseiras aos dez anos e atingem a maturidade perto dos quatorze anos, quando todos os seus chifres estão crescidos. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; para eles, isso não é considerado importante. Um filhote trata todas as fêmeas do

harém como suas legítimas “mães”, às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

## O Pai-de-Tudo

*Keyla andou até junto da árvore. Não era uma escalada de todo impossível, mesmo para alguém grande como ela. Estudou os galhos, procurou por lugares onde pisar. Chegou a encontrá-los... mas não sabia como prosseguir. Queria fazê-lo, realmente queria obedecer a ordem — mas não podia. Teve tonturas estranhas. O simples conceito de subir em alguma coisa lhe era desconhecido. Seu cérebro não sabia executar os movimentos certos.*

*— Não posso. Não sei fazer isso.*

Dragões-de-chifres descendem de animais muito parecidos com os ceratopsídeos da pré-história terrestre: imensos quadrúpedes herbívoros medindo de cinco a dez metros de comprimento, e pesando de duas a sete toneladas, com cabeças blindadas e repletas de chifres. Como a maioria dos animais de pasto, um ceratopsídeo nunca se afasta do chão durante toda a vida — na verdade, eles nunca se afastaram do chão em milhões de anos! Seu mundo é bidimensional, sem noções como “acima”, “abaixo”, “subir” ou “descer”.

Os dragões-de-chifres herdaram de seus ancestrais essa limitação. Seu mundo é absolutamente plano, ao nível do chão. Um deles nunca será capaz de, voluntariamente, escalar qualquer coisa superior à sua própria altura. Mesmo sob ameaça eles não poderiam fazê-lo — sua mente simplesmente não consegue aceitar. Até simples degraus são obstáculos difíceis para eles. Quando transportados para o alto contra a vontade, sofrem os efeitos de sua Acrofobia Grave racial — e terão grandes chances de enlouquecer! O céu e as profundezas são lugares para serem olhados, nunca visitados.

O respeito e temor dos dragões-de-chifres pelas alturas também exerce influência sobre suas crenças: eles adoram o disco rosado visível nos céus de Keyla, o planeta Calidori-4, chamado por eles de “Pai-de-Tudo”. De acordo com sua

mitologia, o Pai representa um criador onipotente, seu eterno protetor; e os sóis são esposas de seu harém infinito, que atravessam o céu aos pares e tocam o Pai todos os dias. A noite/eclipse diária acontece porque o Pai e suas esposas estão se amando — e, durante este breve período de trevas, as criaturas malignas estão livres para rastejar pelo mundo.

Portanto, a escuridão e a noite são temidas e evitadas pelos dragões-de-chifres. A nictofobia (medo de escuro) não é considerada uma Fobia racial, mas ela é muito comum na espécie. Dragões-de-chifres podem possuir uma Aversão à escuridão (-1 ponto) sem que isso conte em seu limite de -5 pontos para Peculiaridades.

### *Subespécies*

Dragões-de-chifres são a espécie de antropossauro com maior variedade em aparência. Cada subespécie tem seu próprio conjunto de características.

A diferença mais evidente entre as subespécies são o tamanho e quantidade de chifres. Algumas têm menos, outras têm mais. Existem até os “dragões-sem-chifres”, que possuem apenas o escudo de osso, sem cornos; estes não precisam comprar a vantagem Chifres.

Alguns dragões-de-chifres têm a vantagem Garras — que, neste caso, representa acúleos (espinhos) espalhados pelo corpo. Outros têm a vantagem Cauda, sendo capazes de golpes perigosos com ela. Combinadas, as duas podem resultar em uma arma quase tão terrível quanto os próprios chifres...

Algumas subespécies são mais “blindadas”, com placas ósseas protegendo partes do corpo. Poderiam possuir Defesa Passiva (no máximo 2) e/ou Resistência a Dano (no máximo 4, e nunca abaixo de 1) raciais. Mais detalhes em Rijeza.

Cada subespécie recebe um nome de acordo com seu aspecto diferencial, mas sempre envolvendo a palavra “chifres”, como dragões-sete-chifres, dragões-dois-chifres, dragões-cauda-de-chifres...

Normalmente, cada aldeia abriga dragões de apenas um tipo — mas membros de outras espécies costumam ser aceitos sem problemas. Acasalamentos entre subespécies diferentes são comuns, muitas vezes criando novas variedades. Os filhotes serão férteis, não híbridos.

### *Pintura de Guerra*

Sendo a intimidação sua maior virtude e objetivo, os dragões-de-chifres aproveitam todos os recursos para aterrorizar os inimigos. Seus artesãos usam ossos de criaturas poderosas, incluindo crânios de outros dragões, para fazer armaduras ameaçadoras (armaduras draconianas dão bônus de +1 em Intimidação para cada ponto de DP).

Apesar de eficientes nesse sentido, em Keyla as armaduras são muito caras e pouco práticas. Portanto, para aumentar a proteção e intimidação de qualquer guerreiro, os magos da espécie criaram uma tinta mágica especial para pinturas de guerra. Para funcionar, ela deve ser aplicada sobre a pele nua por um dragão com a perícia Artista (normalmente apenas um ou dois membros da tribo têm essa perícia, quase sempre o xamã e/ou curandeiro), formando desenhos tribais. Em caso de falha no teste da perícia, a pintura não funciona.

Na verdade, a pintura não passa de tinta comum tratada com as magias Enrijecer e Desviar (Módulo Básico, pág. 161), que aumentam respectivamente a RD e DP de uma armadura ou traje — ou pintura, neste caso. Ao lançar a magia, considere que um pote contendo tinta suficiente para cobrir um dragão vale como uma armadura.

Depois de aplicada, a pintura de guerra não se desgasta e não pode ser removida por meios naturais (água, sujeira...), mas ela desaparece depois de sofrer 5 ataques de qualquer tipo (e não apenas ataques perfurantes, como na magia normal). Em compensação, o custo em energia para criar pinturas de guerra é de apenas metade do normal (25 para RD+1, 100 para RD+2 e assim por diante). Qualquer DP fornecida pela tinta também vale como bônus em testes de Intimidação.

Dragões-de-chifres não são os únicos que conhecem a pintura mágica de guerra. As sacerdotisas dos dragões-antílopes também desenvolveram esta proteção para seus guardas, que precisam ser livres para correr e não apreciam armaduras pesadas.

### ***Dragoas-de-Chifres***

As fêmeas da espécie são dóceis, mansas e submissas. Sempre buscam segurança para si mesmas e suas crianças, confiando plenamente na proteção dos machos para enfrentar os predadores — e sem jamais se importar com a dominação masculina. Esse conformismo feminino vem do temperamento um tanto “bovino” da espécie.

Em vez do Mau Humor ou Fúria dos machos, dragoas-de-chifres têm a desvantagem Pacifismo em seu nível Autodefesa Apenas; só lutam para proteger a si mesmas, seus filhotes e demais pessoas com quem se importem. Muitas delas têm Covardia e Paralisia Frente ao Combate, mas estas desvantagens não são obrigatórias. Uma dragoa-de-chifres “agressiva” pode existir, mas será considerada louca pelos demais; ela pode recomprar seu Pacifismo racial, mas também deve pagar 15 pontos ou mais de Antecedente Incomum.

As dragoas-de-chifres são responsáveis pela colheita de folhagens, frutas e raízes para o sustento da aldeia. Elas perambulam pelas redondezas em busca de tais coisas, sempre protegidas por dois machos ou mais. Também são elas que fabricam ferramentas, armas, peças de cerâmica e outros utensílios.

O chefe da família sempre terá entre suas esposas uma “favorita”, aquela com quem partilha o leito com mais freqüência. A favorita é escolhida por agradar mais ao marido, geralmente com o preparo de comida, cuidados com sua saúde, cuidados com os filhotes ou simplesmente por sua beleza. Dependendo de seu desempenho, uma favorita pode conservar essa posição por muitos meses — ou perdê-la em uma semana. Existe certa competição entre as esposas,

sempre em disputa pelo cobiçado título, mas em geral as rivalidades terminam aí; fêmeas de um mesmo harém tratam-se como amigas queridas, ou irmãs (muitas vezes elas SÃO mesmo irmãs).

O papel de xamã é quase sempre exercido por uma fêmea — na maioria das vezes, uma das esposas do chefe. Não existe uma “curandeira oficial”; todas as mulheres buscam aprender sobre Herbalismo e Naturalista. Na prática, a cura dos doentes costuma ser exercida pelas fêmeas mais velhas.

Será raro encontrar uma dragoa adulta com NH inferior a 10 em Culinária, Herbalismo, Naturalista e alguma perícia artesanal (Cerâmica, Pedra Lascada, Trabalhos em Couro). O Status normal para dragoas-de-chifres é 0. A favorita do chefe goza de um temporário Status 1. Uma xamã terá Status 2.

***Keyla (100 pontos)***

***Atributos:*** ST 22 (10 pontos), DX 9 (0 pontos), IQ 10 (0 pontos), HT 14 (20 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragoa-de-chifres (55 pontos); Memória Racial (15 pontos); Carisma +2 (10 pontos); Status -3 (escrava; -15 pontos); Vontade Fraca -2 (-16 pontos); Timidez Suave (-5 pontos)

***Dragoa-Sete-Chifres (55 pontos):*** DX-1 (-10 pontos); HT+2 (20 pontos); Força Duplicada (50 pontos), Escudo de Osso (10 pontos); Cauda (5 pontos); Regeneração Lenta (30 pontos); Olfato Apurado +3 (6 pontos); Longevidade Reduzida x1 (-25 pontos); Pacifismo: Autodefesa Apenas (-15 pontos); Acrofobia Grave (-20 pontos); Corrida em HT (4 pontos)

***Perícias:*** Corrida 14 (0 pontos); Culinária 14 (6 pontos); Herbalismo 12 (8 pontos); Naturalista 12 (8 pontos); Outros Povos 8 (1 ponto); Pedra Lascada 10 (2 pontos); Senso do Clima 10 (2 pontos); Trabalhos em Couro 10 (2 pontos)

***Peculiaridades***

- Chama Raisa de “Senhora”.

- É fascinada por crianças, mesmo aquelas de outras espécies.
- Aversão ao escuro.

Keyla era, acima de tudo, normal. Em nada diferente das outras dragoas-sete-chifres da aldeia. Nem muito bonita, nem propriamente feia — apenas doce e gentil. Embora agraciada com uma posição no harém do próprio chefe, poucas vezes era escolhida como sua favorita. Esse título finalmente veio quando teve um filhote masculino, uma dádiva para a família e para a aldeia. Nessa época, no auge de sua felicidade, veio a tragédia que encerraria sua vida normal...

Foi durante um inocente passeio, uma colheita na floresta, quando Keyla planejava surpreender seu amado com algumas guloseimas. Retornou à aldeia apenas para encontrá-la destruída por um monstruoso besouro-do-óleo. Marido, filhotes, irmãs do harém, as outras famílias... todos mortos.

Keyla fugiu e vagou por campos e colinas, esperando pela morte, porque uma dragoa-de-chifres não pode viver sozinha — quando foi capturada por Raisa, uma dragoa-caçadora. Keyla teve seus chifres e espinhos podados (por isso ela não tem as vantagens Chifres e Garras, normalmente presentes em sua subespécie) e foi levada pela jovem caçadora para sua aldeia.

Transportada para a habitação arborícola, Keyla quase enlouqueceu vítima de seu temor de altura. Mais tarde, apresentada às garras e chicotes das caçadoras, sofreu torturas insuportáveis — até descobrir uma revelação; ali, entre os troféus nas paredes da cabana de Raisa, estava uma garra do besouro-do-óleo que destruiu sua aldeia...

Raisa o havia matado.

Sentindo-se agradecida à caçadora por vingar sua família, mesmo que de forma não intencional, Keyla aceitou seu novo papel como escrava. Se pudesse pagar a Raisa com seus gritos e seu sangue, assim seria. Pouco importava uma vida de dor e escravidão, diante da vingança daqueles que amava.

Keyla passou pela Cerimônia e foi apresentada à Divina Serpente. Diante de Suas palavras, entendeu que as caçadoras não são verdadeiramente malignas ou cruéis — apenas superprotetoras. Elas capturam e amarram porque são incapazes de amar de outra forma.

Aos poucos, a docilidade e submissão de Keyla conquistaram a confiança de sua senhora Raisa; a chefe chegava a tratar sua escrava como uma igual — e em vários momentos sua liderança esteve ameaçada por isso. Mesmo assim, Raisa não desistiu de lutar pela liberdade da amiga. E venceu.

Apesar de sua timidez e fragilidade emocional, Keyla foi de certa forma uma conquistadora. A primeira escrava com permissão para caminhar livremente em uma aldeia de caçadoras. Hoje ela ajuda nos cuidados com a prole da vila, e também procura confortar as escravas recentes. Chegou a salvar a vida de Raisa certa vez, em combate.

Keyla foi o primeiro dragão observado por Kursor Krion, explorador espacial do Império Metaliano, que acompanhou suas aventuras durante meses. Por esse motivo, o planetóide Calidori-4-1 foi batizado com seu nome.

***O Mago (500 pontos)***

***Atributos:*** ST 26 (30 pontos), DX 12 (30 pontos), IQ 17 (100 pontos), HT 12 (0 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-de-chifres (80 pontos); Memória Racial (40 pontos); Aptidão Mágica x3 (35 pontos); Reputação +4 (20 pontos); Mudez (-25 pontos); Idade (42 anos; -15 pontos)

***Dragão-Três-Chifres (80 pontos):*** DX-1 (-10 pontos); HT+2 (20 pontos); Força Duplicada (50 pontos), Escudo de Osso (10 pontos); Regeneração Lenta (30 pontos); Olfato Apurado +3 (6 pontos); Chifres (30 pontos); Longevidade Reduzida x1 (-25 pontos); Fúria (-15 pontos); Acrofobia Grave (-20 pontos); Corrida em HT (4 pontos)

***Perícias:*** Cerimônias e Rituais 17 (1 ponto); Corrida 12 (0 pontos); Herbalismo 17 (4 pontos); Naturalista 19 (8 pontos);

Outros Povos 17 (4 pontos); Senso do Clima 17 (2 pontos); 31 perícias mágicas variadas, todas com NH 21 (6 pontos cada).

O nome verdadeiro deste dragão-três-chifres foi há muito esquecido. Hoje ele é conhecido apenas como “o Mago” — muito provavelmente o maior feiticeiro deste mundo primitivo.

Muitas lendas diferentes são contadas sobre a origem do Mago — praticamente cada aldeia tem sua própria história. Uma delas (talvez a verdadeira) fala de um jovem dragão-de-chifres magicamente transportado para um mundo fantástico chamado Yrth, onde dominou os segredos da magia até encontrar uma forma de voltar. Talvez isso explique porque o Mago costuma ser visto usando peles e ossos de criaturas nunca vistas neste mundo.

O Mago é conhecido por perambular pelo mundo e surgir sem aviso em lugares onde é necessário — até onde se sabe, é um ser benevolente que ajuda os necessitados. Dragões que desejam aprender magia tentam ser seus discípulos, mas poucos conseguem. Dizem que o Mago aceita ensinar alguém apenas com o objetivo de ajudar na evolução de seu mundo.

Além do respeito que seus poderes mágicos impõem, o Mago também é reconhecido como a maior inteligência conhecida entre os dragões. Nunca ninguém o ouviu emitir qualquer som; talvez seja mudo, ou talvez apenas não tenha nada a dizer...

## *Dragões-Voadores*

*Ela era pequena. Mal atingia metro e meio de altura. Muito magra, também — não mais de quarenta quilos. Absurdamente mirrada para os padrões dos antropossauros; as maiores espécies atingem mais de três metros de altura e pesam até meia tonelada.*

*Mas não ela. Não havia sido feita para ser grande ou pesada.*

*Os músculos dos braços pediam para ser lembrados, e ela os flexionou. Quando fez isso, exibiu uma das maiores obras-primas esculpidas pela talentosa mão do Pai-de-Tudo. A*

*musculatura nas costas e ombros era rija, fortemente definida — rigoroso contraste com as formas suaves e deslizantes mostradas pelo resto do corpo. Braços e antebraços eram longos e finos, um pouco achatados até, mas fortes e duros. Nas mãos de cinco dedos, apenas quatro podiam ser reconhecidos como tais; o dedo mínimo de cada mão ultrapassava os demais, crescendo em espessura e extensão — até atingir a incrível marca de metro e meio, tão longos quanto a própria altura da dragoa! Cada dedo sustentava um véu membranoso, rajado de veias e artérias como tecido vivo que era. A membrana começava na ponta de cada dedo, percorrendo seu comprimento até tocar a mão, o braço, a axila, o flanco e o quadril, terminando ao lado de cada joelho.*

*Eram asas.*

*Ela era uma dragoa-voadora.*

Os dragões-voadores, ou pteros, estão entre os menores antropossauros, medindo não mais de 1,50m de altura (cerca de 30cm a menos por sua ST). São alados, lembrando os pterossauros da Terra: as asas são braços transformados, sendo o dedo mínimo muito longo e forte — quase 1,50m —, dando sustentação à membrana da asa. Têm movimento 12 no ar e 6 no solo. Apresentam uma crista cartilaginosa atrás da cabeça e uma cauda longa, com ponta em forma de folha; ambas ajudam a manobrar durante o vôo.

## Vantagens e Desvantagens

Dragões-Voadores têm DX +2 (20 pontos), IQ-1 (-10 pontos), ST -1 (-10 pontos), HT -1 (-10 pontos) e as vantagens Braços-Asas (5 pontos), Crista (5 pontos), Garras (5 pontos), Visão Aguçada +5 (10 pontos), Visão Periférica (15 pontos), Senso de Direção (5 pontos), Recuperação Alígera (0 pontos), Memória Racial (15 pontos) e Ligação Natural (15 pontos).

Eles têm a desvantagem Longevidade Reduzida x2 (-50 pontos). Não é permitido a dragões-voadores possuir mais de 1 nível em Aptidão Mágica.

Dragões-voadores têm as perícias raciais Vôo em DX (0 pontos) e Sobrevivência (Litoral) em IQ+2 (6 pontos). Acrescentando os bônus oferecidos pela vantagens Crista, um voador começa com Vôo em DX +2 e Intimidação +1. Possuem a Peculiaridade racial Imunes a Sedução (-1 ponto).

O custo total para ser um dragão-voador é de 20 pontos, mas pode variar dependendo de seu Aliado ou Dependente (veja mais adiante).

### Corpo de Pássaro

*O inesgotar de volumes escuros conduzia as dragoas por um labirinto visual. Corpos de todos os tamanhos, uns maiores que Keyla, outros menores que Raisa. Todos amarrados, não com Cordas de Escravidão, mas com a fibra crua de que eram feitas — muito mais apertada, mais adesiva... e permanente. Para as caçadoras, era fácil perceber que aquelas amarras não podiam ser soltas.*

*A câmara era vasta o suficiente para permitir o vôo, de modo Dana distendeu as asas e lançou-se ao ar, agitando véus de fios com o vento provocado por sua passagem. Lá no alto aproximou-se de um dos prisioneiros, uma dragoa de uma espécie que nunca havia conhecido. Trazia uma saliência óssea e achatada atrás da cabeça, em formato de barbatana — e os dedos mínimos eram absurdamente longos, com pedaços de pele ressequida pendendo deles. Deduziu, espantada, que aqueles dedos haviam sido asas um dia. Era uma dragoa que não precisava de montaria para voar.*

Voadores têm corpos magros e delgados. Ágeis e velozes, têm destreza superior — mas ela não se aplica às mãos, como veremos a seguir.

As asas não nascem em suas costas, como as asas dos dragões; na verdade são braços transformados. O dedo mínimo de cada mão é superdesenvolvido, dando sustentação à membrana da asa. Braços transformados têm mãos toscas, muito rudimentares, com redutor de -2 em testes de DX para tarefas manuais (veja a vantagem Braços-Asas). Assim, o bônus racial de DX +2 é perdido em tarefas manuais.

As asas, quando abertas, medem o dobro da altura do personagem. Ele sempre vai precisar deste espaço para decolar, e poderá voar a uma velocidade igual ao dobro de seu Deslocamento.

Voadores apresentam atrás da cabeça uma crista cartilaginosa e muitas vezes colorida, que ajuda a manobrar durante o vôo. A crista também tem funciona como atrativo sexual e tem ligação com certos rituais de acasalamento. Voadores também têm garras nas mãos e nos pés, usadas para pescar e agarrar-se em galhos e rochas. Em combate, causam dano igual a Soco+2 ou Chute+2. Eles preferem atacar chutando e rasgando com as garras dos pés, como faria um velociraptor, uma vez que estas não estão submetidas ao redutor de DX-2 das mãos.

Como a maioria das criaturas aéreas, dragões-voadores têm uma literal visão de águia — na verdade, seus olhos amarelos e de pupilas minúsculas lembram muito olhos de águia. Usam essa excelente visão para localizar peixes quando sobrevoam rios e lagos, e também predadores que se aproximam de seus ninhos. Possuem também um sentido especial de direção (talvez sejam capazes de sentir o campo magnético planetário, como as aves migratórias da Terra, mas é apenas uma suposição).

Voadores têm pele lisa e macia, coberta com uma fina penugem, sem qualquer DP ou RD especiais. Dentre todos os antropossauros, estão entre aqueles como menor poder de regeneração: eles possuem Recuperação Alígera, mas não Recuperação Física.

## Vida de Pássaro

*Percebia vários voadores ao longe, talvez pescando para suas proles — e ficou surpresa com isso. Pensou que haviam abandonado a região logo após sua chegada. Era assim que todas as outras espécies recebiam uma caçadora. Uma mostra incontestável de sabedoria.*

*"Cretinos. Todos vocês. Não têm nenhum respeito por suas rainhas. Não fossem suas asas e estes penhascos, dúzias de*

*vocês seriam escravas em nossa vila. Aí vocês aprenderiam a nos temer como se deve.”*

*Revoltada com tanto descaso, Dana suspirava e tentava reconhecer “seu” voador entre os demais. Eles voavam sem cessar, sem parar para descanso. Correntes de ar ascendentes eram poderosas e abundantes ali, chegando da Água Grande e lançadas aos céus pelos penhascos. Voar a grandes alturas exigia menos esforço; enquanto percorria a costa, às vezes Dana sentia que poderia passar o dia todo voando, sem nunca tocar o solo. De fato, apenas a combinação de atmosfera densa e gravidade menor permitia que criaturas de tamanho humano pudessem voar naquele mundo; na Terra, isso não seria possível.*

Voadores vivem em grandes bandos, mas não possuem nada parecido com uma organização social. Não formam tribos, não adotam líderes, não dividem tarefas e não possuem qualquer forma de hierarquia. Não existe Status entre eles, exceto em casos muito especiais (veja a coluna lateral Psiquismo). Não se incomodam uns com os outros, e vivem juntos por pura coincidência — porque são os únicos que podem atingir os rochedos, penhascos e grandes árvores que escolhem para construir ninhos. Cada casal preocupa-se unicamente com a sobrevivência própria e da prole. Nem ao menos possuem uma linguagem própria; sua única forma de comunicação vem da Ligação Natural entre os casais. Apenas grandes emergências — como um predador perigoso invadindo a região — podem unir o bando de voadores contra a ameaça comum.

Talvez por possuírem mãos toscas, dragões-voadores são os antropossauros mais primitivos tecnologicamente. Quase não usam qualquer roupa, arma ou instrumento — suas únicas ferramentas são as pedras que usam para quebrar conchas muito duras, e a única coisa que sabem construir são os próprios ninhos, com galhos e alga marinha. Alguns bandos sabem usar fogo e fabricam armas e ferramentas toscas, mas estes são raros. Pertencer a um bando destes, ou receber esse conhecimento mais tarde, custará para o voador 10 pontos de Antecedente Incomum.

Voadores não usam nomes próprios. Por sua Ligação Natural, o casal sempre sabe onde encontrar o parceiro e quando está sendo chamado — não existindo, então, qualquer necessidade de nomes. Quando estão interagindo com outras raças, podem aprender a reconhecer seus respectivos nomes e aceitam ser chamados simplesmente de “voadores”, ou qualquer outra palavra — que, afinal, não significa nada para eles. Voadores são imunes a qualquer provocação, porque não entendem o conceito de “insulto”.

**Até que a Morte os Separe**

*Ela absorveu a paisagem devagar, bebendo em pequenos goles, degustando as formas e cores. Para uma das criaturas com os olhos mais aguçados deste mundo, quase duas semanas confinada em uma caverna escura é castigo severo demais.*

*Mesmo em meio ao êxtase de voltar a saborear o mundo, não deixou de perceber a aproximação de alguém que emergia da caverna às suas costas. Não podia vê-lo, nem ouvi-lo, mas sabia quem era. Saberia mesmo que estivessem em lados opostos do planeta.*

*— Não devia deixar as crianças sozinhas — ela disse, sem falar.*

*Mãos com garras negras, iguais às suas, seguraram seus ombros. Mãos com quatro dedos normais e um especial.*

*— Estão dormindo, fartas de tanto comer. Vamos deixá-las assim por enquanto.*

*Ela virou-se para olhar o marido. Tê-lo diante dos olhos era desnecessário — seu coração sempre sabia onde ele estava, e o que sentia. Seus pensamentos eram evidentes um para o outro, suas almas enlaçadas como uma só. Nunca precisavam ver um ao outro para saber onde estavam.*

Com relação à vida social, os voadores apresentam um traço raro: vivem em casais, e são fortemente monogâmicos (em sua espécie a população de machos e fêmeas é mais equilibrada). Como os pombos da Terra, voadores são muito

ligados a seus parceiros. O casal permanece unido até que a morte os separe, literalmente. Um voador seria capaz de sacrificar a própria vida para proteger o(a) companheiro(a) — que, por sua vez, vai retribuir essa proteção com prazer. Um personagem dragão-voador deve ser criado possuindo um Aliado ou Dependente de sexo oposto como seu parceiro(a).

O casal de voadores tem uma ligação poderosa, quase sobrenatural. Se estiverem dentro do mesmo campo visual, podem perceber pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, quase de forma telepática. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro. Durante a criação do personagem, construir um dragão-voador sem parceiro(a) — ou seja, sem a vantagem Ligação Natural — custará 15 pontos em Antecedente Incomum.

Se o parceiro morrer, o voador sofre um grande trauma e deve fazer uma Verificação de Pânico com redutor de -12. Um voador que não tenha um parceiro(a) estará sempre deprimido, sem ânimo para viver: ele comporta-se como se tivesse as desvantagens Preguiça e Distração, sem receber pontos por elas. Voadores solitários podem, eventualmente, encontrar novos parceiros — mas isso sempre será difícil.

Um voador pode, de forma voluntária, romper a Ligação Natural que possui com seu parceiro — mas mesmo assim sofrerá os efeitos normais da separação. Em geral só fazem isso para poupar o(a) parceiro(a) de sofrimento, quando descobrem que nunca mais poderão estar juntos.

Voadores não podem comprar a desvantagem Luxúria, exceto com relação ao parceiro(a). Neste caso, o Mestre deveria reduzir o custo da desvantagem — porque o personagem deseja romance o tempo todo, mas apenas com uma pessoa. Voadores também são automaticamente imunes à sedução: a perícia Sex-Appeal nunca funciona com eles.

## Vida de Pássaro

*“Divina Serpente... mas que coisinhas HORRÍVEIS!”*

*Eram mesmo três. Cada um tinha quase meio metro, mas eram esquálidos como os pais. Não deviam pesar mais de dois ou três quilos cada. Traziam a pele coberta de penugem branca, muito mais densa e abundante que aquela presente nos voadores adultos. Magros como eram, Dana mal podia acreditar que consumiam quilos e quilos de peixe por dia.*

*Dormiam enrodilhados em um ninho de galhos e alga marinha. Naquele estágio, lembravam muito os pterossauros da pré-história terrestre — pareciam lagartinhos. As asas já existiam, mas enrugadas e dobradas sobre os antebraços. Não podiam abrir ainda. Naquela posição, permitiam aos filhotes caminhar nas quatro patas sem atrapalhar muito. Se eles cresciam como outros dragões, a postura bípede seria conquistada apenas perto da maturidade. A crista-barbatana atrás da cabeça, ainda distante de surgir, mostrava apenas resquícios. Tinham focinhos curtos, sem dúvida para facilitar a amamentação; o focinho longo e aerodinâmico dos adultos chegaria mais tarde.*

Dragões-voadores se reproduzem em média uma vez por ano. Ao término da gestação de seis meses, a mãe põe de um a quatro ovos. Voadores são ovovivíparos — no interior dos ovos os filhotes já estão formados, e quebram a casca minutos depois da postura.

Durante as primeiras duas ou três semanas os filhotes serão amamentados pela mãe, que não deixará o ninho. Nesse meio tempo, o macho vai caçar e pescar para alimentar a esposa. Quando os filhotes estiverem maiores, a mãe vai reduzir o leite e começar a alimentar a prole com peixe — mas os filhotes não podem digerir comida sólida ainda. Os pais mastigam e depois regurgitam o alimento em suas bocas para facilitar a digestão. Durante esta etapa o casal se reveza na pesca e vigília do ninho, que nunca é deixado sozinho.

Em média dois meses após o nascimento, os filhotes têm quase o mesmo tamanho e forma de um pterodáctilo da Terra. Medem um metro de comprimento e dois e meio de envergadura. Nesta idade eles experimentam seus primeiros vôos; estrangeiros que visitam Keyla confundem estas criaturas com pterodáctilos, quando na verdade são apenas

filhotes de voadores. Ainda viverão com os pais durante seis ou sete meses, até atingirem a postura ereta, pernas longas e estrutura humanóide de um antropossauro. A maturidade sexual chegará aos nove anos — nesta idade eles descobrem a existência de sua contraparte e começam a procurá-la. Voadores começam a envelhecer aos 25 e a partir de então fazem testes de idade a cada seis meses.

### *Voadores Psis*

Voadores são os únicos antropossauros com certa aptidão natural para o psiquismo. Eles podem possuir poderes psíquicos pagando 15 pontos de Antecedente Incomum, em vez dos 20 pontos normais exigidos para antropossauros.

O poder psíquico mais comum entre voadores é a Telepatia (para possuir ESTE poder apenas, o custo em Antecedente Incomum será de apenas 10 pontos). Pterossauros com poderes telepáticos são comuns em histórias sobre “mundos perdidos” (como o vilão Sauron dos quadrinhos da Marvel; ou os mahars, pterossauros hipnóticos das histórias de Tarzan).

Quando o resto do bando reconhece um portador de poderes paranormais, surge ali uma forma rudimentar de hierarquia; o psi terá Status 1 e será reconhecido como um tipo de líder ou xamã. Ele não tem nenhuma autoridade especial, nem pode dar ordens aos demais: o bando apenas faz oferendas em comida e outras colaborações para a sobrevivência do psi e seu(sua) companheiro(a); em troca, esperam que o psi use seus poderes de cura e/ou combate para ajudar o bando quando essa necessidade surgir. Então, o voador psi terá Status 1 (5 pontos) e um Dever freqüente (9 ou menos; -5 pontos) para com o bando. Caso o psi tenha poderes desconhecidos pelo bando ou se recuse a ajudar, ele simplesmente não terá nenhuma destas vantagens e desvantagens.

### *Planadores*

Esta espécie de dragão não tem qualquer parentesco com os voadores — mas, por também habitar ambientes aéreos, as duas espécies acabam partilhando certas características.

Planadores são habitantes de florestas. Ao contrário dos voadores, suas asas não são braços transformados — são prolongamentos de suas costelas, semelhantes a barbatanas. Essas asas não permitem voar realmente, apenas planar — e por isso é importante ganhar altura subindo em árvores. Caçam insetos que capturam em pleno vôo, quando saltam de uma árvore para outra em curtos planeios.

Como os voadores, planadores não têm qualquer tecnologia ou organização social. Não formam vilas ou tribos. Vivem em ninhos individuais construídos no topo das árvores. Ao contrário dos voadores, contudo, não vivem em casais — exceto na época da postura, quando cuidam juntos da prole. Também ao contrário dos voadores, planadores possuem uma linguagem própria e adotam nomes próprios.

Planadores são extremamente curiosos; lugares, objetos, criaturas ou mesmo idiomas desconhecidos logo conquistam seu interesse. Eles adoram de aprender coisas novas, mas não necessariamente preservar esse conhecimento.

Planadores são atraídos por objetos coloridos e brilhantes, e gostam de decorar seus ninhos com eles. Isso os torna problemáticos para outras espécies, porque eles também são ladrões por natureza. São comuns as expedições enviadas para recuperar peças valiosas roubadas por planadores.

Planadores têm DX+1 (10 pontos), IQ-1 (-10 pontos) e as vantagens Asas-de-Costela (10 pontos), Crista (5 pontos), Garras (15 pontos), Prontidão +2 (10 pontos), Ultraflexibilidade das Juntas (5 pontos), Equilíbrio Perfeito (15 pontos) e Recuperação Lenta (30 pontos). Têm as desvantagens Longevidade Reduzida x2 (50 pontos), Compulsão (atração por coisas novas; -10) e Cleptomania (-15 pontos). Não é permitido a planadores ter Aptidão Mágica.

Por suas vantagens, planadores têm Escalada +3, Intimidação +1 e Vôo +2. Eles também têm as perícias raciais Furtividade em DX (2 pontos), Punga em DX (4

pontos), Sobrevivência (Selva) em IQ+1 (4 pontos) e Vôo em DX (0 pontos).

O custo total para sem um planador é de 30 pontos.

***Voador (100 pontos)***

***Atributos:*** ST 10 (10 pontos), DX 14 (20 pontos), IQ 12 (30 pontos), HT 10 (10 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-Voador (20 pontos); Aliado: Dana (6 ou menos; 5 pontos); Timidez (-5 pontos)

***Perícias:*** Intimidação 6 (0 pontos); Outros Povos 16 (8 pontos); Sobrevivência (Litoral) 17 (2 pontos), outros 14 (0 pontos); Vôo 16 (0 pontos)

Voador (a quem vamos chamar assim, por não possuir um nome) era apenas um típico representante da espécie. Após encontrar sua esposa, logo passaram a partilhar o mesmo ninho e tiveram sua primeira ninhada. Seguindo os procedimentos ensinados por seus instintos, o voador passava os dias pescando enquanto a esposa amamentava os três filhotes.

Quando terminou a amamentação, a esposa abandonou o ninho pela primeira vez para ajudar o marido na pesca. Infelizmente, cometeu o erro de sobrevoar o território das dragoas-caçadoras. A voadora acreditou que estava segura — afinal, as diabólicas servas do Mal nunca conseguiam caçar voadores.

Mas agora existia Dana.

Ligada ao simbionte conhecido como pterodraco, Dana era uma dragoa-caçadora com asas. Percebendo a passagem da voadora sobre sua floresta, não perdeu a chance: ela foi acrescentada ao acervo de escravas da aldeia.

Voadoras eram quase desconhecidas na vila das caçadoras. Com o tempo, Dana descobriu que sua escrava era mãe, e o marido não seria capaz de cuidar da prole sozinho. Já abatida com o cativeiro, a voadora não poderia tolerar a tristeza que recebia do marido devido à Ligação. Assim, seguindo o

código de honra que leva uma caçadora a qualquer ato para salvar a vida de uma escrava, Dana tomou uma decisão radical: viajou até o ninho de sua escrava, encontrou seu marido e passou as semanas seguintes com ele, ajudando a cuidar da ninhada.

Evidente que Voador recebeu com surpresa e desconfiança a visita de Dana. Por sua Ligação Natural, ele sabia onde estava a esposa e que tipo de tormentos sofria — mas nunca descobriu que Dana fazia parte daquilo. Para ele, era uma dragoa rabugenta que sem motivo algum invadiu seu lar e ajudava a pescar para os filhotes. Voador não recusou a ajuda, mas demorou bastante a confiar naquela estranha aliada.

Foram meses de convivência conturbada entre o tímido Voador e a feroz caçadora. Após alguns atritos iniciais, os dois começaram a aprender um sobre o outro. Dana ensinou ao Voador seu idioma, e chegou a ter interesse romântico naquele dragão de asas aveludadas.

Meses depois, os filhotes atingiram a idade de abandonar o ninho. Dana presenciou seu primeiro vôo e, tendo cumprido sua missão, retornou à vila. Como previsto, a voadora estava melhor. Não teria mais problemas com o marido: quando percebeu que sua ninhada estava bem — e entendendo que nunca seria livre outra vez —, a voadora escolheu romper sua Ligação.

Embora nunca seja capaz de reconhecer, Dana acabou se afeiçoando ao Voador e seus filhotes. Vez por outra ela experimenta sensações estranhas; tem a impressão de que sabe exatamente onde o Voador está, e o que está sentindo.

Quanto ao Voador, apesar da tristeza pela perda da esposa, ele não está sofrendo os sintomas da Ligação rompida. Algo raro está acontecendo.

Uma nova Ligação está se formando.

Com Dana.

***Tirano (400 pontos)***

***Atributos:*** ST 13 (45 pontos), DX 14 (20 pontos), IQ 16 (100 pontos), HT 13 (45 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-Voador (20 pontos); Antecedente Incomum: Telepata (10 pontos); Força de Vontade +5 (20 pontos); Abascanto +8 (16 pontos); Status 5 (25 pontos); Cobiça (-15 pontos); Megalomania (-10 pontos); Dependente (mais capacitada que a média, amada, muito raramente; -6 pontos)

***Perícias:*** Estratégia 19 (10 pontos); Intimidação 17 (2 pontos); Outros Povos 17 (6 pontos); Sobrevivência (Litoral) 17 (0 pontos); Vôo 15 (0 pontos)

***Telepatia (Poder 14, 70 pontos):*** Recepção Telepática 19 (10 pontos); Transmissão Telepática 19 (10 pontos); Sono 17 (6 pontos); Metaideomorfose 17 (6 pontos); Telecontrole 19 (10 pontos)

De tempos em tempos surge um voador psi poderoso e particularmente maligno. Irá dominar o bando pela força ou intimidação, tornando-se uma espécie de ditador, exigindo comida e conforto para si e seu(sua) parceiro(a), sem se incomodar com o conforto dos demais. Em casos ainda mais raros, o psi pode ampliar seus domínios e conquistar tribos de outras espécies.

Tirano surgiu assim.

Quando despertaram seus poderes mentais, Tirano usou-os inicialmente para facilitar a sobrevivência — mas com o tempo ele desejou mais e mais. Hoje, além de controlar seu próprio bando de dragões-voadores, ele também é temido e obedecido por algumas tribos próximas de dragões-de-chifres. Está, aos poucos, erguendo um exército e dominando a região; ele pode vir a se tornar o primeiro grande conquistador deste mundo, o Napoleão de Keyla.

A maior fraqueza de Tirano, com certeza, é sua esposa (uma Dependente de 50 pontos). Para assegurar que ela nunca seja usada para ameaçar seu reinado, a fêmea é mantida fora do alcance dos inimigos — em uma caverna profunda, vigiada por guardas e proibida de sair. A voadora vive em amargura, acredita que o marido está dominado por forças malignas; ela

deseja escapar e buscar ajuda para curá-lo de seu mal. Talvez um dia consiga...

### *Maldito (100 pontos)*

***Atributos:*** ST 11 (10 pontos), DX 14 (30 pontos), IQ 10 (10 pontos), HT 11 (10 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-Planador (30 pontos)

***Perícias:*** Escalada 12 (0 pontos); Furtividade 14 (0 pontos); Outros Povos 10 (4 pontos); Intimidação 11 (2 pontos); Punga 14 (4 pontos); Sobrevivência (Selva) 12 (0 pontos); Vôo 16 (0 pontos)

Ele sempre foi um planador típico. Curioso sobre o mundo e seus habitantes, nunca conseguiu permanecer muito tempo no mesmo lugar — até encontrar uma tribo de dragões-de-chifres vivendo na orla da floresta onde nasceu. Fascinado por aquelas criaturas imensas que lutavam o dia todo, resolveu ficar por ali.

Claro que os dragões-de-chifres discordaram da idéia, mas o planador não se incomodava com isso. Estabeleceu seu ninho em uma árvore próxima e, quando não estava caçando insetos, passava os dias planando sobre a aldeia, irritando seus moradores e ocasionalmente roubando objetos interessantes.

Todas as tentativas de expulsar o invasor fracassaram: os tradicionais duelos para intimidar intrusos não surtiam efeito, e faltava aos dragões-de-chifres recursos para lutar com criaturas voadoras. Quando encontravam o ninho do planador e derrubavam a respectiva árvore, ele simplesmente construía outro. Era tudo muito divertido para o planador. Ele até mesmo acabou adotando como nome aquela palavra engraçada que gritavam quando ele surgia: “Maldito”.

No fim, sem escolha, os habitantes da aldeia acabaram se conformando com o Maldito. Sua presença nas redondezas hoje é aceita como um fato da vida. Por sua vez, o planador aprendeu tudo o que podia sobre seus novos “vizinhos” — inclusive seu idioma. Muitas vezes ele presta pequenos

serviços à aldeia, colhendo frutos em lugares altos e coisas do tipo. Fez amizade com as mulheres e gosta de divertir os filhotes, mas ainda é detestado pela maioria dos machos.

Maldito acompanha todos os grupos que partem da aldeia em expedições, queiram ou não. Sua ajuda chegou a ser decisiva para o sucesso de algumas missões — mas claro que os orgulhosos e rabugentos dragões-de-chifres nunca seriam capazes de reconhecer isso...

## *Dragões-Antílopes*

*Saciada a sede, acomodou-se de novo em busca de uma posição confortável. Descobriu, então, que a cabana estava tomada por um odor diferente: lembrava suor, mas não o SEU suor. Suave, delicado, como cheiro de filhote — mas com um inconfundível toque adulto de almíscar.*

*De onde estaria vindo aquela fragrância? Quem a exalava? Estava sozinha na cabana. Não havia mais ninguém que pudesse... Espere.*

*Lembrou-se: HAVIA alguém. O fardo que a caçadora de crista lilás havia jogado. Virou-se, e viu que não era um fardo. Seus olhos conseguiram delinear uma forma feminina. Estava deitada de lado, braços nas costas, pernas dobradas para trás. Também amarrada.*

*Uma outra dragoa, de uma espécie que nunca vira antes.*

*Outra escrava.*

*Era pequena, só um pouco mais alta que as dragoas-caçadoras. Um metro e setenta, talvez. Muito magra. Tão magra que, se Keyla não lhe visse o peito arfando, pensaria se tratar de um cadáver. Nada havia sob a pele, nada além de músculos. Não os músculos elásticos das dragoas-caçadoras, mas uma musculatura rija, fibrosa, quase como feixes de cordas cobrindo os ossos. Nem sinal de seios: apenas mamilos, seis deles, alinhados em duas fileiras verticais ao longo do peito liso.*

*Keyla nunca havia visto criatura tão esquálida. Seria aquilo resultado de anos de maus-tratos no cativeiro? Foi então que percebeu um par de protuberâncias, negras e aneladas, aflorando atrás da cabeça. Eram chifres. Também “podados”, como Raisa gostava de chamar. Ora, ainda estavam curtos demais. Ela não podia estar ali há tanto tempo assim. Keyla não fazia idéia de qual deveria ser seu comprimento total — mas, se cresciam na mesma velocidade que seus próprios cornos, a garota devia ter sido capturada há uns poucos meses.*

*A menos, é claro, que tivesse sido “podada” várias vezes. Mas essa era uma hipótese tão horrível que Keyla nem foi capaz de pensar nela.*

*Não era feia, apesar de tudo. Mais parecia uma menina, ainda em sua caminhada para a postura ereta e para a idade adulta, apenas o perfume almiscarado denunciando sua maturidade. A pele era de um azul-claro desmaiado, quase cinza, como um céu nublado. O longo pescoço era tão negro que a cabeça parecia ter sido decepada e deixada ali ao lado. Duas manchas de um negro igualmente profundo ocupavam toda a área à volta dos olhos. As pálpebras não eram negras e, mesmo fechados, os olhos se destacavam contra o fundo escuro.*

Dragões-antílopes são o equivalente antropossauro para as gazelas e antílopes africanos. Altos, magros e esguios, são 20cm mais altos que o equivalente à sua ST, mas conservam peso normal para a ST. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas de negro profundo nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, muito maiores nos machos; e uma espécie de crina curta e rajada atrás do pescoço. Têm caudas curtas; algumas espécies trazem uma pequena crina na cauda.

## Vantagens e Desvantagens

Dragões-antílopes têm DX +2 (20 pontos), HT-1 (-10 pontos) e as vantagens Supercorrida x2 (20 pontos), Fadiga Extra +4

(12 pontos), Super-salto x2 (20 pontos), Visão Aguçada +2 (4 pontos), Olfato Apurado +2 (4 pontos), Visão Periférica (15 pontos), Hipoalgia (10 pontos), Recuperação Alígera (0 pontos) e Voz Melodiosa (10 pontos).

Eles têm as desvantagens Longevidade Reduzida x2 (-50 pontos), Covardia (-15 pontos) e Pacifismo (fêmeas apenas; -30 pontos). Dragões-antílopes machos não podem possuir nenhum nível em Aptidão Mágica; fêmeas não têm limitação de níveis.

Dragões-antílopes têm a perícia racial Corrida em HT (4 pontos) e Sobrevivência (Savana) em IQ+2 (6 pontos). O custo total para ser um dragão-antílope é de 50 pontos para machos e 20 pontos para fêmeas.

## Corrida pela Vida

*— Gafanhotos-tigre atrás de nós. Pelo menos quatro deles.*

*Escolhidos entre os dragões com sentidos mais aguçados, os guardas que vigiavam enquanto a tribo fazia sua colheita logo perceberam a aproximação dos predadores. Apesar dos movimentos felinos e carapaça camuflada com listras, sua tocaia não deixou de ser notada.*

*Um apito de aviso colocou o bando em alerta. Possível apenas pela riqueza da linguagem antílope, um único silvo agudo trazia a localização, distância e grau de perigo envolvidos. Caçadores interromperam a procura de pistas, fêmeas cessaram a colheita, mães recolheram filhotes e as sacerdotisas preparavam suas magias. A adrenalina inundava todos na tribo com tensão e medo.*

*E no medo estava sua grande arma na luta pela sobrevivência.*

*— Fujam — comandou a sumo-sacerdotisa.*

*À sua ordem começou o tropel desenfreado da tribo inteira, trotando em saltos imensos para longe do perigo. Guardas com escudos iam na retaguarda para garantir uma fuga segura, enquanto magias variadas eram usadas para*

*dificultar a perseguição dos gafanhotos-tigre e impedir sua posterior localização.*

Dragões-antílopes são autênticas máquinas de correr. Seus corpos ágeis e esbeltos têm uma constituição física semelhante à dos elfos, mas muito mais adaptados à corrida. Tendo como ancestrais os velozes dinossauros bípedes que na Terra conhecemos como *Struthiomimus* (dinossauro-avestruz), eles ganharam traços de antílopes e são hoje as criaturas terrestres mais velozes sobre Keyla.

Dragões-antílopes atingem até quatro vezes a velocidade máxima de um ser humano — mas apenas em linha reta, sem manobras bruscas ou ângulos fechados. Deslocamento e Esquiva não são afetados, mas atingir um dragão-antílope em corrida com uma arma de projétil ou arremesso impõe um redutor de velocidade no teste.

Antílopes e gazelas da Terra são capazes de saltos assombrosos, e os dragões-antílopes não são exceção. Como cada nível de Super-salto dobra a distância de um salto, eles podem saltar até quatro vezes mais que o normal. Qualquer queda de uma altura menor que aquela permitida pelo salto não causa ao dragão nenhum dano.

Dragões-antílopes não apenas são capazes de correr rápido, mas também de correr por mais tempo. Eles têm 3 pontos extras de Fadiga, que também pode ser utilizada para energizar mágicas — os mais inteligentes podem aprender mágica, preferindo sempre magias de proteção e detecção de inimigos. Apenas fêmeas antílopes se tornam magas (machos não podem possuir Aptidão Mágica).

Ao contrário da maioria das espécies de antropossauros, a linguagem dos antílopes utiliza poucos gestos — ela é quase inteiramente vocal. Seu idioma é muito sofisticado, capaz de expressar todos os conceitos conhecidos por sua raça. Em adição, a voz dos dragões-antílopes é extremamente agradável, quase musical.

## Vida Nômade

*— Quanto tempo? Quanto tempo mais?*

*A dragoa-gazela balouçava no meio da cabana, na horizontal, os braços ao longo do corpo e as pernas unidas, enrolada feito lagarta em seu casulo. Um tira de couro cobria-lhe os olhos de cor arenosa. Apenas a boca havia sido poupada das amarras.*

*Raisa brincava com uma palmatória, que já havia usado para golpear a escrava repetidas vezes. As coxas e nádegas já mostravam uma cor arroxeada, impondo-se sobre o cinza-azulado natural da pele.*

*— Não pensei que você fosse adaptar-se a isto — disse Raisa, acariciando o instrumento. — É feito com pele de peixe-farpa, repleta de espinhos minúsculos. Dói como poucas coisas que tenho aqui. A maioria das escravas desmaia com alguns bons golpes. Estranho que uma magricela como você suporte tão bem.*

*Não, não era estranho. Dragoas-gazelas dormiam em savanas, ao relento, atacadas por toda espécie de pequenos insetos noturnos. Não podiam ser especialmente sensíveis a eles, ou nunca dormiriam. As terminações nervosas na pele das dragoas-gazelas eram adaptadas para tolerar melhor as picadas de insetos. Ao menos até certo ponto.*

Para aumentar sua eficiência ainda mais como corredores, os antílopes têm alta tolerância à dor; além de prevenir o incômodo das picadas de insetos — aos quais estão constantemente expostos, por sua vida ao ar livre —, essa resistência permite ao dragão correr entre matas muito fechadas sem ser incomodado por arranhões. Poucos predadores se atrevem a perseguir um dragão-gazela entre espinheiros, e todos se arrependem da tentativa...

Dragões-antílopes vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constróem acampamentos temporários durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando reúne em média 6d indivíduos.

Uma tribo de antílopes é como uma nuvem de gafanhotos: devora quase tudo que encontra por onde passa, deixando apenas vegetação rasteira e galhos nus. Eles comem praticamente qualquer matéria vegetal, sendo até mesmo capazes de digerir madeira em caso de necessidade. Apesar de vegetarianos, os machos caçam para abastecer a tribo de ossos, peles e ingredientes para a magia das mulheres.

O vestuário, artesanato e armas dos dragões-antílopes lembram muito certas tribos africanas da Terra. Eles têm como armamento favorito as lanças, arcos e outras armas que recebem benefícios por sua alta destreza. Usam escudos grandes e muito leves, feitos de couro esticado sobre uma armação de madeira.

**Virtudes da Covardia**

*— Como assim, "ficar e lutar"? Vocês são LOUCOS?!*

*Era imensa a surpresa nos olhos de Silvaron. Klunt, o dragão-três-chifres, brandia a clava bem à vista do grupo de caçadoras. Slitor, um dragão-caçador renegado, estava pronto para preservar sua liberdade com luta. Muitos dias de tocaia e perseguição terminariam ali.*

*— Estamos com uma boa dianteira — repetia Silvaron, com tanta urgência que mesmo sua voz musical parecia irritante. — Mesmo vagarosos como são, podemos chegar ao desfiladeiro antes que nos alcancem. O que pensam que estão fazendo?*

*— Exibindo nossa força — foi a resposta de Klunt. — Elas vão testemunhar nossa força e recuar.*

*— Elas não vão recuar. Grande Espírito, elas são CAÇADORAS! Seus corações não conhecem o medo. Diga a ele, Slitor.*

*O dragão-caçador sabia que era verdade. Estavam atrás dele. Perseguiam Slitor desde que fugiu da vila, meses atrás. Mas estava cansado de se esconder, cansado de fugir sem lutar. Não era o modo de sua gente.*

*— Verdade — rosnou. — Não temos chance. Vamos conhecer a morte neste lugar, uma morte gloriosa. Fuja você, se quiser. Sua raça de covardes não entenderia.*

*Silvaron meneou a cabeça, desolado. Ainda tentava se acostumar ao temperamento suicida de seus colegas. Conseguiria salvar suas vidas outra vez?*

*— Chamam-me de covarde? Minha gente luta quando não existe alternativa. Lutamos quando nada mais resta. Temos coragem suficiente para saber quando lutar e quando escapar.*

*"VOCÊS são os verdadeiros covardes! Sabem que não podem vencer, e ainda assim aceitam a morte. Desistiram da luta mais difícil, a batalha contínua pela sobrevivência, para trilhar o caminho fácil e confortável até o Grande Espírito? Então é melhor que fiquem e coloquem fim em seu sofrimento. Pelo que vejo, viver é desafio demasiado para a coragem de vocês."*

*Os olhos de Klunt e Slitor voltaram-se, lentos e furiosos, na direção de Silvaron. Ele disparou em corrida na direção do desfiladeiro, certo de que estava sendo seguido por dois guerreiros de orgulho ferido.*

*Havia conseguido outra vez.*

Sendo a corrida sua maior habilidade, dragões-antílopes confiam apenas na fuga como forma de enfrentar seus inimigos. São ariscos e medrosos por natureza; assustam-se ao menor ruído, parecem sempre nervosos e demoram a confiar em alguém. É difícil se aproximar deles sem que fujam assustados — apenas criaturas silvestres como os elfos são capazes de conquistar sua amizade sem muito esforço. Dragões-antílopes usam seus sentidos aguçados para perceber a aproximação de predadores: podem ver e farejar muito longe.

As fêmeas da espécie, além de covardes, são psicologicamente incapazes de lutar. Elas têm a desvantagem Pacifismo em seu nível *Não-Violência Total*. Elas nunca lutam — não atacam nem mesmo para proteger os filhotes; quando

estes estão em perigo, tentam atrair a atenção do predador sobre si mesmas, às vezes fingindo estar feridas.

A maioria dos dragões-antílopes não pode usar os chifres para atacar — eles são pequenos e não passam de ornamentos. Alguns machos, contudo, nascem com chifres maiores e capazes de causar dano; qualquer personagem dragão-antílope pode comprar a vantagem Chifres (30 pontos) como se fosse uma vantagem racial, sem pagar por qualquer Antecedente Incomum. Em termos de jogo, a cabeça será tratada como um Golpeador (***GURPS Supers,*** pág. 76): o personagem pode atacar em combate fechado, causando Dano igual a GDP+2. Ataques feitos com a cabeça são mais precisos, recebendo bônus de +2. Um ataque feito após uma corrida (ou "carga") causará dano dobrado.

**Céu e Inferno**

*— Você deve ter sido perversa.*

*Keyla piscou, surpresa. Entendeu a frase toda — mas não seria capaz de pronunciá-la sem sinais, como fez a gazela. Ela parecia não precisar deles, sua linguagem era toda vocalizada. E, para uma linguagem sem gestos, era incrivelmente rica e expressiva.*

*Mas não foi esse o motivo do susto de Keyla. Foi aquela voz, diferente de qualquer outra coisa que já tivesse escutado. Meiga, musical, luminosa... mas cheia de angústia. Como um bichinho ferido que implora pelo fim de sua dor. Teve vontade de chorar.*

*Que tipo de voz era aquela?*

*— Não... não... — balbuciou Keyla, incapaz de dizer mais, como se subitamente envergonhada da própria voz de mugidos.*

*— Sim, você deve ter sido má — continuou a dragoa-gazela. — Deve ter magoado seu protetor. Deve ter maltratado seus filhotes. Por isso está aqui. Para ser castigada.*

*— Aqui?*

*— Sim. No inferno.*

*Inferno? pensou Keyla. Sabia o que era um "protetor" — era assim que algumas dragoas chamavam seus maridos. Mas o que era um "inferno"?*

*— Como você morreu? — indagou a gazela.*

*Keyla estranhou a pergunta absurda. Estaria a gazela passando pelas mesmas dificuldades de comunicação que ela? Não pensou que isso fosse possível, não com um vocabulário vocal tão vasto.*

*— Não morri. Estou viva.*

*— Não, não está. Entendo sua confusão. Também pensei assim quando vim para cá, também me recusei a aceitar a verdade. Estou morta. Estamos ambas mortas. E nossas almas vieram para cá, pagar por seus crimes.*

*Ela diz coisas sem sentido pensou Keyla, que não sabia nada sobre vida pós-morte. Não havia lugar para ela nos cultos de sua aldeia. Tinham plena certeza de que só havia este mundo, e que o único modo de continuar nele depois da morte era tendo filhos.*

*Talvez ela estivesse louca.*

*— Estou viva — afirmou ela. — E você também.*

*— Não, não estamos. Você ainda está iludida, mas isso vai passar. Os demônios farão você entender. Vão chicoteá-la, mordê-la e arrancar pedacinhos seus até que entenda.*

Dragões-antílopes se reproduzem a cada dois anos, em média. Um ou dois filhotes resultam de uma gestação de sete meses. Eles nascem quadrúpedes, com a aparência de pequenas gazelas, medindo 30c de altura na cernelha. Durante os primeiros dias após o nascimento eles são transportados pelas mães nas costas, em mochilas estilo indígena. Apenas uma a duas semanas após o nascimento eles já conseguem ficar de pé e acompanhar o bando. Os filhotes não têm chifres e permanecem trotando e pastando pelos campos até os nove anos, quando adotam a postura humanóide dos adultos e atingem a maturidade sexual.

Começam a envelhecer aos 25 e a partir de então fazem testes de idade a cada seis meses.

Dragões-antílopes vivem em casais unidos pela sumo-sacerdotisa, e o acasalamento com outros parceiros é proibido. Cada casal é diretamente responsável por sua prole, mas a tribo sempre vai colaborar com qualquer casal em dificuldades.

Dragões-antílopes estão entre as poucas culturas de Keyla que acreditam na existência de céu e inferno. Nesse aspecto, sua religião é muito similar ao cristianismo; eles crêem em uma alma imortal, uma vida eterna após a morte. Seus atos são julgados pelos Grande Espírito e, caso recebam sua bênção, poderão viver eternamente ao seu lado. Caso contrário, se tiveram uma vida de pecados, serão lançados em um inferno de chamas.

Os dragões-antílopes também acreditam que o inferno é habitado por dragoas-caçadoras. Segundo sua crença, algumas delas foram enviadas do inferno para este mundo pelo Grande Espírito, com a missão de apressar o castigo dos grandes pecadores...

### *Magia Feminina*

Dragões-antílopes respeitam e veneram as forças da natureza; acreditam na existência de espíritos que dominam cada elemento natural — o vento, a chuva, o relâmpago e infinitos outros, todos sob o comando do Grande Espírito. Eles acreditam que a magia das mulheres é uma dádiva dos deuses, e qualquer mulher que mostre poderes mágicos é considerada uma sacerdotisa. Uma fêmea terá sempre um Status igual ao seu nível em Aptidão Mágica (uma maga com Aptidão Mágica 2 terá Status 2, por exemplo). Mulheres não-magas têm Status 0, normal para esposas e mães.

Esse grande respeito pelo poder mágico das mulheres torna a sociedade do antílopes automaticamente matriarcal. O comando da tribo é exercido por uma sumo-sacerdotisa, escolhida por seus poderes mágicos e/ou curativos. Quase sempre a líder é uma personagem de 200 pontos ou mais,

com Aptidão Mágica x3, Clericato e NH 14 ou mais em Liderança, Herbalismo e pelo menos três perícias mágicas. Ela tem Status 4, um caso raro entre tribos draconianas; como acumula as funções de líder e xamã, sua autoridade é maior que qualquer outro posto existente. Uma sacerdotisa que mostra grandes poderes mágicos é venerada como uma autêntica representante dos deuses; nenhuma ordem sua é questionada, jamais.

A sumo-sacerdotisa é servida por um grupo de sacerdotisas menores, que reúne todas as mulheres da aldeia com Aptidão Mágica, em qualquer nível. Elas são treinadas pessoalmente pela líder no uso da magia. Aquela que mostrar maior poder mágico será indicada como sucessora, tomando o lugar da sumo-sacerdotisa em caso de morte ou invalidez. A escolhida pode mudar de tempos em tempos, dependendo do desempenho e comportamento das candidatas.

Em tribos numerosas, é comum que uma ou mais sacerdotisas mostrem competência e poder mágico suficientes para liderar a tribo — mas apenas uma sumo-sacerdotisa pode existir. Quando uma nova maga acha que pode liderar, raras vezes acontece algum tipo de disputa: ela simplesmente aguarda sua vez ou decide partir, levando consigo aqueles que aceitarem segui-la para começar uma nova tribo. O oposto também pode acontecer — uma tribo liderada por uma maga de poder menor pode unir-se a outra, e sua antiga líder passa a servir à nova sumo-sacerdotisa.

***Bakula (150 pontos)***

***Atributos:*** ST 11 (10 pontos), DX 17 (60 pontos), IQ 10 (0 pontos), HT 11 (20 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-antílope (50 pontos), Reflexos em Combate (15 pontos), Abascanto x5 (10 pontos), Cleptomania (-15 pontos), Segredo: seus roubos (-20 pontos)

***Perícias:*** Arco 18 (8 pontos), Arremessador de Lança de Lança 16 (0 pontos), Arremesso de Lança 20 (8 pontos), Bastão 15 (0 pontos), Corrida 11 (0 pontos), Furtividade 17 (2

pontos), Lança 17 (2 pontos), Punga 16 (2 pontos), Sobrevivência (Savana) 12 (0 pontos)

***Peculiaridades***

• Sente-se culpado e tenta evitar seus roubos, mas sem sucesso.

• Secretamente apaixonado por uma das sacerdotisas.

Bakula é um dragão-antílope especialmente habilidoso no arremesso de lança. Todos acreditam ser ele uma valiosa colaboração na defesa da tribo, matando quaisquer predadores antes que eles se aproximem — e isso poderia ser verdade, exceto por um detalhe...

Bakula é um cleptomaníaco. Vítima de um desajuste mental, ele rouba sem pensar e sem desejar. Jóias, amuletos e outros pertences pessoais da aldeia desaparecem regularmente. Todos sabem que existe um ladrão entre os antílopes — mas ele ainda não foi descoberto. Até agora os meios mágicos convencionais não revelaram o criminoso, porque Bakula é resistente à magia das sacerdotisas. Caso seu segredo seja descoberto, Bakula muito provavelmente será expulso da tribo em grande desgraça.

Bakula raramente conserva consigo os produtos de seus roubos. Uma vez satisfeita sua necessidade doentia, ele trata de livrar-se das provas o quanto antes, oferecendo-as como presente para dragões de outras tribos (um cleptomaníaco jamais devolve ou abandona aquilo que rouba). Isso explica porque Bakula costuma “sair para caçar” com tanta freqüência — ele na verdade tenta fazer contato com outras tribos.

O único item roubado que Bakula esconde sempre consigo é um colar que pertencia a uma das sacerdotisas — a mais atraente delas, por quem está secretamente apaixonado. Bakula pretende tomá-la como esposa um dia, mas não fará isso até livrar-se de sua vergonhosa doença.

***Maiala (200 pontos)***

***Atributos:*** ST 12 (20 pontos), DX 14 (20 pontos), IQ 15 (60 pontos), HT 11 (20 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragoa-antílope (20 pontos), Aptidão Mágica x3 (35 pontos), Memória Racial (40 pontos), Aziago (-60 pontos), Reputação -3 (-15 pontos)

***Perícias:*** Corrida 12 (0 pontos), Sobrevivência (savana) 17 (0 pontos), Naturalista 16 (6 pontos), Outros Povos 16 (6 pontos)

***Perícias Mágicas:*** Acalmar Animais 17 (2 pontos), Bravura 17 (2 pontos), Cura Superficial 17 (2 pontos), Convocação de Animais 17 (2 pontos), Cura Profunda 17 (2 pontos), Dar Força 17 (2 pontos), Dar Vitalidade 17 (2 pontos), Detecção de Magia 17 (2 pontos), Inépcia 17 (2 pontos), Leitura da Mente 17 (2 pontos), Localizar Água 17 (2 pontos), Percepção de Inimigos 19 (6 pontos), Percepção de Emoção 17 (2 pontos), Percepção da Veracidade 17 (2 pontos), Persuasão 17 (2 pontos), Sono 17 (2 pontos), Sono Coletivo 17 (2 pontos), Torpor 19 (6 pontos), Torpor Coletivo 19 (6 pontos)

***Peculiaridades***

- Ansiosa por companhia.
- Evita usar a magia Bravura.

Extremamente apta e devotada ao aprendizado da magia, Maiala tinha tudo para ser a próxima sumo-sacerdotisa de sua tribo — quando uma simples idéia infeliz provocou sua desgraça. Acreditando que devia encontrar uma cura para a covardia racial dos antílopes, um dia ela tentou lançar a magia Bravura sobre um grupo de guardas durante uma situação de perigo. Percebeu o erro que havia cometido quando os viu correr contra um bando de gafanhotos-tigre, sendo feitos em pedaços logo a seguir...

O crime de Maiala foi considerado imperdoável — tentar eliminar a prudência e cautela que conserva os antílopes vivos! Além de ser expulsa da tribo, acredita-se que ela agora carrega uma maldição: todos aqueles próximos de Maiala sofrem terrível má sorte.

Condenada a viver sozinha, hoje a amargurada maga antílope vaga pelo mundo em busca de companheiros corajosos (ou desavisados) o bastante para aceitar sua presença. Não será fácil, pois sua má fama se espalhou muito: hoje Maiala é evitada até mesmo pelas dragoas-caçadoras!

## *Dragões-Marinhos*

*Raisa não se sentia à vontade perto da Água Grande. Não gostava da forma como vinha e voltava, tentando agarrar tudo na areia como algum tipo de imenso invertebrado. Não existe nada neste mundo que uma dragoa-caçadora não consiga matar, mas essa certeza fraquejava diante daquela monstruosidade esverdeada.*

*Não ia recuar, contudo. Ela e seu bando seguiram a pista até ali. Provaram o cheiro exótico de uma dragoa de espécie desconhecida. Não voltariam sem trazer consigo aquela nova oferenda para a Divina Serpente, um novo e surpreendente acréscimo ao acervo de escravas da vila.*

*— A pista termina aqui — disse uma delas, provando os últimos vestígios de odor contidos na areia da praia. Diante da incredulidade de Raisa, explicou: — A Água Grande engoliu os rastros.*

*Raisa rosnou, frustrada. Sua espécie era a mais habilidosa do mundo em rastrear pistas — se uma caçadora está atrás de você, o melhor a fazer é cessar de fugir e poupar forças para a luta que virá. Viajaram tão longe apenas para voltar de garras vazias? Com certeza a Serpente em seu peito ficaria muito...*

*— Ali — silvou, de repente.*

*Lá estava, sobre uma rocha, silhuetada contra o céu. Uma dragoa, sem dúvida. Muito alta, tinha pelo menos 1,80m. Cauda longa e forte. Trazia no couro a mesma cor cinza-esverdeada da Água Grande. E, nas costas, uma imensa barbatana multicolorida — maior até que as orgulhosas cristas das caçadoras.*

*Contemplava o mar longamente. Sorvia a paisagem com deleite, respirava o ar salgado em grandes goles.*

*— Esperem — ordenou Raisa com um gesto, detendo as caçadoras que começavam a se esgueirar. Elas não entenderam, mas obedeceram. Pouco depois, viram a dragoa desconhecida cruzar o céu em um grande arco que terminou entre as ondas. A vela dorsal afastou-se até sumir no mar.*

*Olhares felinos furiosos perguntavam à líder caçadoras porque deixaram aquela preciosidade escapar.*

*— Dragoa-marinha — disse Raisa, sem tirar os olhos da água. — Precisam da Água Grande para viver. Longe dela, morrem em poucos dias.*

*Começaram um amargo retorno à aldeia. Era horrível lembrar que algumas criaturas estaria para sempre além da honra de servir como oferenda à Divina Serpente...*

Dragões-marinhos são antropossauros predadores, adaptados à vida aquática. Têm couro de cores variadas, indo do cinza-azulado ao verde escuro e até mesmo negro, mas sempre com o ventre branco. Apresentam uma grande vela dorsal, que atinge até 1m nos machos maiores. As membranas entre os dedos e a forte cauda muscular ajudam na natação.

**Vantagens e Desvantagens**

Dragões-marinhos têm ST+2 (20 pontos), HT+1 (10 pontos), IQ-1 (-10 pontos) e as vantagens Anfíbio (10 pontos), Cauda (5 pontos), Silêncio x2 (10 pontos), Olfato Discriminatório (15 pontos; apenas embaixo d’água), Prender a Respiração x5 (10 pontos), Recuperação Normal (50 pontos) e Memória Racial (40 pontos).

Eles têm as desvantagens Longevidade Reduzida x2 (-50 pontos), Dependência de Água (-15 pontos; veja adiante), Disopia (-25 pontos) e Fúria (-15 pontos; apenas embaixo d’água). Dragões-marinhos não podem possuir mais de 1 nível em Aptidão Mágica.

Dragões-marinhos têm a perícia racial Sobrevivência (Ilha/Litoral) em IQ+2 (6 pontos). Acrescentando os bônus

oferecidos pelas vantagens Olfato Discriminatório e Silêncio x2, respectivamente, um dragão-marinho já começa com Rastreamento em IQ+5 (apenas embaixo d’água) Furtividade em DX+2 (+4 quando imóvel). Devido à vantagem Anfíbio, eles também podem se deslocar na água sem precisar da perícia Natação.

Eles possuem a seguinte peculiaridade racial: ficam se movendo o tempo todo para colher ou evitar a luz dos sóis em sua vela (-1 ponto).

O custo total para ser um dragão-marinho é de 60 pontos.

## Reis dos Mares

*A vela dorsal de Kilrog era visível ao longe, colhendo o precioso calor dos sóis. Ele tentava farejar caça, fazer uso do poderoso faro que o Dragão Primordial deixou para seus descendentes.*

*Aparentemente, não percebeu quando outra nadadeira dorsal se aproximava da sua. Negra, triangular, mas não pertencia a um tubarão. Seu dono era na verdade um réptil — de todos, o mais perfeitamente adaptado à vida marinha. Mais de dois metros de comprimento, pelo menos duzentos quilos. Corpo de golfinho, olhos de lula, mandíbulas sem igual. O segundo mais perigoso predador dos oceanos de Keyla.*

*Kilrog era o primeiro.*

Enquanto as dragoas-caçadoras espalham terror entre florestas e savanas, os dragões-marinhos ostentam o título de predadores mais terríveis dos mares.

Um dragão-marinho é descendente de dragões terrestres comuns que agora retornam à vida aquática. Seus corpos ainda são eficiente em terra seca, mas cada vez mais adaptados ao mar. Eles não precisam da perícia Natação e podem nadar com a velocidade de seu Deslocamento normal. Dragões-marinhos, assim como focas e golfinhos, ainda precisam respirar ar — mas podem prender a respiração por longos períodos, 30 vezes mais que um humano normal: HT x 5 minutos quando não faz esforço, HT x 2 minutos com

esforço suave (nadando devagar) ou HT x 30 segundos quando em combate. Regras sobre prender a respiração e afogamento estão na página 91 do Módulo Básico.

A característica mais evidente dos dragões-marinhos é sua vela dorsal; parece uma grande barbatana projetada a partir de raios da coluna vertebral, ligados por uma membrana de couro muito rica em vasos sanguíneos. Ela não funciona como uma crista (portanto, apesar da vela, dragões-marinhos não têm a vantagem Crista). A função principal da vela é conservar a temperatura do corpo quando o dragão está submerso — um dos maiores problemas para criaturas marinhas de sangue quente é a perda de calor; quando o dragão nada próximo à superfície e sua vela fica fora d’água, ela recebe luz do sol. O sangue que circula na vela é aquecido e leva calor ao resto do corpo, compensando a perda de temperatura causada pela água. Quando estão fora d’água, os dragões costumam ser vistos se remexendo o tempo todo, procurando posições adequadas para colher luz do sol em suas velas — ou evitá-la, quando o calor é forte demais.

Além de ser usada para impulsionar o corpo durante o nado, a cauda dos dragões-marinhos pode ser usada como arma. Ela pode golpear (jogando contra DX) como a cauda dos crocodilos, causando GDP de dano por contusão, apenas em combate de perto.

Os olhos dos dragões-marinhos são adaptados para visão subaquática, e não funcionam corretamente ao ar livre; quando estão imersos enxergam normalmente, mas em ambiente terrestre sofrem os efeitos completos da desvantagem Disopia: não podem perceber pequenos detalhes a uma distância maior que 30cm, ou detalhes maiores a 10m. Ao usar armas de arremesso ou de projétil, use modificadores para *dobrar* a distância do alvo. Sua Destreza estará submetida a um redutor de -3 em quaisquer trabalhos manuais. (Atenção: em campanhas submarinas, quando os PCs estão embaixo d’água na maior parte do tempo, o GM pode modificar o custo desta desvantagem de -25 para apenas -10 pontos).

Dragões-marinhos podem andar e agir normalmente em terra, mas não podem permanecer fora d’água por muito tempo; seu couro começa a ressecar, provocando dor, e o organismo fica debilitado. Um dragão-marinho precisa mergulhar em água doce ou salgada durante pelo menos quinze minutos a cada dois dias. Ficar dois dias inteiros fora d’água provoca dor intensa e a perda de um ponto em cada atributo. Se a qualquer momento um atributo físico (ST, DX ou HT) chegar a zero, ele morrerá. Mergulhar em água salgada restaura os atributos perdidos; água doce apenas detém a desidratação por mais um dia.

O olfato dos dragões-marinhos é extremamente aguçado, mas apenas quando estão submersos; ao ar livre eles percebem cheiros de forma normal (a vantagem Olfato Discriminatório da raça funciona apenas embaixo d’água). Como os tubarões, eles entram em frenesi de batalha quando sentem cheiro de sangue — sendo até mesmo capazes de atacar sua própria gente! Sendo esse descontrole ativado por cheiro de sangue, a desvantagem Fúria da raça também funciona apenas embaixo d’água (ignore qualquer outro fator que provocaria a Fúria normalmente; mais detalhes no Módulo Básico, página 31).

**Filhos de Peixe...**

*Mesmo vivendo tão próximos do oceano primordial, os dragões-marinhos ainda precisavam dar à luz em terra firme. Guardas vigiavam os arredores com seus olhos míopes, tentando garantir segurança às novas vidas que chegavam.*

*Ajudada pelas outras fêmeas, Mira entrava em trabalho de parto. Estava agradecida pelo fim daquele período difícil, quando seu corpo perdia a forma hidrodinâmica e fazia seu nado desajeitado. Mesmo agora era difícil respirar com todo aquele peso que tinha em terra firme.*

*Foi um parto difícil, mas bem sucedido — e produtivo, também. Quatro filhotes. Precisaria de ajuda para a amamentação.*

Dragões-marinhos erguem suas vilas à beira mar, bem próximas da água (o planetóide Keyla não tem lua; portanto, embora existam ondas, não há marés). Preferem ilhas próximas da costa ou recifes de coral. Suas casas são construídas com grandes conchas, carapaças e ossos de animais marinhos. As tribos maiores chegam a possuir cabanas embaixo d’água — grandes estruturas em formato de sino, abertas no fundo e preenchidas com ar; estes abrigos ficam reservados para emergências, como esconderijo para fugas ou tocaia.

Obviamente, a sobrevivência dos dragões-marinhos depende da pesca. Trilobitas são sua alimentação principal — são fáceis de pescar, quase inofensivos e abundantes nos oceanos de Keyla. Mas eles não restringem sua caça aos invertebrados, e perseguem também outros animais maiores; nem mesmo os grandes répteis marinhos estão a salvo. Para provar seu valor em batalha, contudo, eles preferem caçar em terra firme; colocam a si mesmos em desvantagem proposital, como forma de mostrar coragem.

Dragões-marinhos são extremamente talentosos em domesticar criaturas marinhas como animais de tração e montaria. Usam as enormes tartarugas chamadas arquejantes para jornadas longas e transporte de cargas, e ictiossauro para viagens rápidas e combates. Embora seja raro, às vezes um dragão-marinho nasce ligado a uma destas criaturas (veja a vantagem Ligação Natural).

Dragões-marinhos têm como armas favoritas aquelas que funcionam melhor embaixo d’água; espadas curtas, arpões, tridentes e redes. Não usam armas de projéteis ou de arremesso, mesmo quando estão em terra — sua visão ruim ao ar livre não permitiria, de qualquer forma. Eles ainda utilizam o fogo, mas estão buscando formas alternativas de energia utilizáveis sob a água.

A linguagem da espécie é quase totalmente gestual — sem dúvida, muito mais eficiente em ambiente submarino. Até mesmo nomes próprios são expressos por mímica. Em terra costumam usar a voz, mas raramente; muitos dragões de outras espécies acreditam que os marinhos são mudos.

Ao contrário da maioria dos outros antropossauros, os dragões-marinhos não tratam seus sexos de forma diferente. Homens e mulheres dividem as mesmas tarefas, seja caça, artesanato ou cuidados com a prole. Eles não formam casais ou famílias — acasalam-se livremente, sem emoção afetiva. Mesmo assim, todos na tribo colaboram na criação e proteção dos filhotes.

Após cinco meses de gestação nascem os filhotes, em ninhadas de um a quatro. São parecidos com focas; alongados, com braços curtos e nadadeiras em vez de pés. Eles já nascem sabendo nadar — nadam melhor que os adultos, pelo menos duas vezes mais rápido. Após apenas duas semanas de amamentação, já são capazes de caçar trilobitas sozinhos — e podem aprender mais cedo, em caso de necessidade. Entre todos os antropossauros, um dragão-marinho é aquele com maiores chances de sobreviver sem os pais logo após o nascimento.

Os pequenos dragões começam a ganhar suas estrutura humanóide entre oito e nove anos — durante este período eles ficam muito vulneráveis, incapazes de nadar, e precisam ser protegidos pelos adultos. Quando completam a transformação em adultos e atingem a maturidade, os dragões devem enfrentar seu ritual de passagem; serão levados pelos adultos para terra firme, em uma expedição de caça, para ajudar na matança de algum grande animal. Para os marinhos, vencer um inimigo poderoso em seu próprio terreno é o desafio supremo, a maior prova de bravura.

Dragões-marinhos começam a envelhecer aos 25 anos e a partir de então fazem testes de idade a cada seis meses.

### O Dragão Primevo

*Gorak viajou no tempo. Deixou a memória recuar, mergulhou nas lembranças gravadas em seus genes. Abismos de milhões de anos separavam o dragão de seus ancestrais, mas ainda assim ele foi capaz de recordar.*

*Uma época sem dragões. Um mundo pavoroso, dominado pelos de casca rochosa e carne líquida. Assim era quando os*

*primeiros peixes emergiam da água, rastejando sobre barbatanas calosas, conquistando o ambiente terrestre. Eram os primeiros passos de uma jornada muito, muito longa...*

A mitologia dos dragões-marinhos dispõe de um complexo panteão de deuses. Quase todos habitam o fundo do oceano e têm o formato de grandes criaturas marinhas — lulas com tentáculos medindo vários quilômetros, répteis do tamanho de montanhas, lagostas capazes de cortar florestas com suas garras. De acordo com a crença dos marinhos, cada criatura tem seu próprio “avatar” — um deus-monstro que criou e comanda aquele tipo de criatura.

Os marinhos acreditam que não têm seu próprio avatar — ainda. Eles não completaram seu retorno ao mar de onde veio toda a vida. Quando isso acontecer, o gigantesco Dragão Primevo que originou todos os outros dragões vai despertar de seu sono e erguer-se do oceano, abrindo os braços imensos para receber de volta seus filhos. Os dragões-marinhos devotam suas vidas à chegada desse momento.

Antes disso, contudo, eles devem provar sua coragem. O Dragão Primevo enviou seus filhos para a terra firme com uma sagrada missão — conquistar um mundo que antes pertencia apenas aos insetos. As outras espécies são a prova de que isso já aconteceu; os dragões são a forma de vida dominante deste planeta. Agora os marinhos representam o retorno dos dragões ao mar, mas ainda conservando seu domínio sobre a terra. Portanto, buscando preservar essa conquista, eles dividem suas vidas entre as ondas e a terra firme.

Dragões de outras espécies são vistos pelos marinhos com respeito e certa piedade. Eles estão cumprindo o desejo do Dragão Primevo, dominando a terra seca em Seu nome, mas ainda não foi permitido seu retorno ao lar entre as ondas. Estão condenados a viver naquele inferno seco, com seus corpos ásperos e castigados pelos sóis. Dragões-marinhos costumam honrar seus irmãos do mundo seco com oferendas — peixe, conchas e outros frutos do mar — para ajudá-los em sua difícil sobrevivência. Eles também costumam praticar

uma forma rudimentar de comércio, trocando armas, armaduras e peças de artesanato.

De todos os dragões, os marinhos são aqueles com as mais fortes memórias instintivas — eles conhecem toda a sua escala evolucionária, desde quando deixaram os mares. Essas memórias ancestrais reforçam sua crença no Dragão Primevo, uma vez que sua mitologia combina com o surgimento da vida em Keyla. Dragões-marinhos podem acessar suas memórias raciais em busca de soluções para seus problemas (veja a vantagem Memória Racial).

### *Falantes, Comandantes e Senhores dos Mares*

Em casos raríssimos, dragões-marinhos nascem capazes de se comunicar com outras criaturas do mar, ou comandá-las telepaticamente — ou ambos! Esse poder é visto entre eles como um dom sobrenatural, uma dádiva do Dragão Primordial para ajudar seus filhos na retomada dos mares. Um dragão capaz de falar com criaturas marinhas recebe o título de Falante; se pode controlá-las, será um Comandante. Se possui ambos os poderes, será um Senhor dos Mares.

Falar com Peixes é uma vantagem de 10 pontos. Você pode conversar com qualquer criatura marinha (nunca de água doce), incluindo peixes, répteis, moluscos, crustáceos e outros. As informações que você pode conseguir depende de sua atitude e do IQ da criatura (um bando de trilobitas não será capaz de conversas muito brilhantes...).

Controle de Peixes é um poder de ***GURPS Supers*** (pág. 57), e deve ser comprado em níveis de Potência e Nível de Habilidade. Cada nível de Potência custa 1 ponto e permite controlar 1 hexa de criaturas (se você tem Potência 3, pode controlar um animal medindo até 3 hexes ou um cardume cujo volume ocupe até 3 hexes). NH é comprado como se Controle de Peixes fosse uma perícia mental/difícil.

O controle funciona apenas em criaturas marinhas (novamente, nunca de água doce) com IQ 7 ou menos. Para forçar um animal a realizar um ato que resultará em risco ou

dano para ele, faça uma disputa rápida entre sua Potência e a HT dele; se o Comandante vencer, o animal obedece à ordem.

Falar com Peixes pode ser usado para comunicação telepática entre dragões-marinhos, mas apenas a pequenas distâncias (a mesma necessária para uma conversa normal). Controle de Peixes pode ser usado contra dragões-marinhos de IQ 7 ou menos, mas isso é considerado um ato maligno entre eles.

Para possuir quaisquer destes poderes (ou ambos), o dragão-marinho deve pagar 10 pontos de Antecedente Incomum. Outras espécies não podem possuir este poder, exceto por um custo muito mais elevado em Antecedente Incomum; pelo menos 50 pontos.

### ***Manta***

Estas criaturas não são dragões verdadeiros. Embora se pareçam com um misto de dragões e arraias-gigantes, são na verdade descendentes de mamíferos parecidos com o leão-marinho da Terra — e nunca existiram leões-marinhos neste mundo. A origem destas criaturas permanece oculta em mistério: a única certeza é que não são nativas de Keyla.

Os manta não têm mãos; seus braços são transformados em imensas barbatanas, incapazes de qualquer outra coisa exceto nadar. Eles contornam parte desse problema através de uma associação simbiótica com as rêmoras — um pequeno peixe com uma ventosa no alto da cabeça. A rêmora usa sua ventosa para grudar no corpo de um manta e, assim, ser transportada pelo oceano sem fazer muita força. Em troca, rêmoras que estejam por perto do manta recebem comandos telepáticos para apanhar ou manipular objetos. Rêmoras têm ST 4 (ST 10 na ventosa), DX 12, IQ 3, HT 12/4, Movimento 7, Esquiva 6, DP 0, RD 0 e não causam qualquer dano.

Os manta podem saltar fora d’água e usar as barbatanas para planar por curtas distâncias. Para isso precisam ganhar velocidade a nado e saltar — em termos de regras, considere que o personagem correu e saltou o mais alto que pôde. O

manta apenas plana, nunca pode ganhar altitude (ele desce 1 hex por turno).

Os manta não constróem instrumentos, não têm cultura, tecnologia ou civilização; apenas nadam livremente pelo oceano, em pequenos grupos, como as baleias. Todos os manta possuem um medo terrível de armas; ser ameaçado com armas exige de um manta um teste de Vontade com redutor de -2.

Os manta têm IQ+2 (20 pontos) e as vantagens Anfíbio (10 pontos), Prender a Respiração x3 (6 pontos) e Vôo (c/ asas, planar; 10 pontos). Tem as desvantagens Dependência de Água (-15 pontos), Sem Manipuladores (-50 pontos) e Hoplofobia Grave (medo de armas; -40 pontos). Como peculiaridade racial, têm grande curiosidade sobre habitantes da terra firme (-1 ponto). Não é permitido aos manta ter qualquer nível em Aptidão Mágica.

Para compensar suas deficiências físicas, os manta são também telepatas poderosos. Possuem Telepatia com Potência 10 (50 pontos) e as perícias Transmissão Telepática em IQ+4 (12 pontos), Recepção Telepática em IQ+2 (8 pontos), Golpe Mental em IQ+2 (8 pontos) e Telecontrole em IQ+4 (12 pontos).

O custo total para sem um manta é de 31 pontos.

### ***Skwalo (150 pontos)***

***Atributos:*** ST 15 (30 pontos), DX 14 (45 pontos), IQ 9 (0 pontos), HT 13 (20 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-marinho (60 pontos), Compulsão: perseguir dragoas-caçadoras (-5 pontos), Intolerância: dragoas-caçadoras (-10 pontos), Gigantismo (-10 pontos), Zarolho (-15 pontos)

***Perícias:*** Arremesso de Lança 5 (0 pontos), Machado/Maça 19 (32 pontos), Furtividade 16/18 (0 pontos), Lança 9 (0 pontos), Outros Povos 7 (1 ponto), Pedra Lascada 12 (0 pontos), Rastreamento 14 (apenas embaixo d’água; 0 pontos), Sobrevivência (Ilha/Litoral) 11 (0 pontos)

***Peculiaridade***

• Incompetente em Arremesso de Lança.

Nascido muito maior que o normal para sua espécie, Skwalo parecia destinado a ser um grande guerreiro. Desde filhote ele mostrava coragem e talento para o combate, e seu rito de passagem era esperado com ansiedade.

O dia chegou, mas um acidente aconteceu. Durante a expedição de caça em terra firme, Skwalo cometeu a maior das imprudências: ele disputou uma presa com uma dragoa-caçadora. Sobreviveu à luta, mas perdeu um olho — que, por algum motivo, nunca voltou a crescer. A perda comprometeu seriamente seu desempenho como guerreiro e caçador, uma vez que não podia mais arremessar de forma eficiente o tridente — a arma mais popular entre sua espécie.

Por esse motivo, hoje Skwalo odeia caçadoras e dificilmente deixará passar a chance de esmagar uma delas. Com esse objetivo ele costuma se ausentar da vila e procurar outros grupos de caça (geralmente dragões-de-chifres, que respeitam seu grande tamanho e força) para perseguir dragoas-caçadoras.

Skwalo é um guerreiro, e pouca coisa sabe fazer além disso. Ao contrário dos tridentes preferidos por sua espécie, usa como arma uma clava de guerra (dano de 2D+3), que faz melhor proveito de sua grande força (além disso, o olho perdido dificulta o arremesso de tridentes). Ele se protege com um escudo médio de casco de tartaruga (DP 2) e uma armadura média de conchas (DP 1, RD 2).

***Selakya (400 pontos)***

***Atributos:*** ST 15 (30 pontos), DX 17 (100 pontos), IQ 14 (60 pontos), HT 14 (30 pontos)

***Vantagens e Desvantagens:*** Dragão-marinho (60 pontos), Aliado: ictiossauro (15 ou menos; 30 pontos), Empatia c/Animais (5 pontos), Força de Vontade +5 (20 pontos), Prontidão +4 (20 pontos), Reflexos em Combate (15 pontos), Abascanto x5 (10 pontos), Riqueza: Confortável (10 pontos),

Senso de Direção (5 pontos), Fanatismo (-15 pontos), Megalomania (-10 pontos), Reputação -4 (-20 pontos)

***Perícias:*** Adestramento de Animais 16 (8 pontos), Arremesso de Lança 17 (1 ponto), Bastão 19 (0 pontos), Cavalgar (Ictiossauro) 17 (2 pontos), Furtividade 19/21 (0 pontos), Intimidação 15 (4 pontos), Lança 21 (24 pontos), Outros Povos 14 (4 pontos), Rastreamento 19 (apenas embaixo d'água; 0 pontos), Sobrevivência (Ilha/Litoral) 16 (0 pontos), Rede 19 (8 pontos)

***Peculiaridade***

• Sinal particular; mancha em forma de crânio na crista dorsal.

Entre dragões-marinhos, fêmeas são igualmente capazes de exercer funções perigosas como caça e guarda — e Selakya parecia ter nascido para provar isso. Forte, rápida, atenta e extremamente inteligente para membros sua espécie, ela logo superou todos os guerreiros e guerreiras da aldeia em habilidade de combate. Parecia destinada a liderar a tribo quando tivesse mais idade.

Um dia, durante uma caçada, Selakya foi apanhada por uma forte correnteza e arrastada para as profundezas, muito além de onde qualquer marinho poderia chegar. Já havia sido considerada morta quando retornou, desacordada, no dorso de um ictiossauro estranhamente dócil. Quando despertou, dias mais tarde, trazia um brilho insano nos olhos. Contava histórias sobre como encontrou pessoalmente o Dragão Primevo e recebeu dele uma grande missão: comandar os marinhos em batalha contra os dragões da terra firme.

Aquela bizarra revelação, bem como a estranha mancha que surgiu na vela dorsal de Selakya, dividiu as opiniões dos marinhos. Alguns se deixaram impressionar pela história da jovem, mas a maioria viu aquilo tudo como pura loucura — afinal, dragões-marinhos respeitam e ajudam seus infelizes irmãos terrestres. Assim, após muitas tentativas inúteis de cura, não restou aos marinhos outra alternativa além de expulsar da tribo a dragoa insana.

Sentindo-se traída, Selakya deixou para trás aquela aldeia de covardes e hoje prossegue no que acredita ser sua “missão divina” — provável fruto de uma alucinação por narcose quando foi arrastada pela corrente. Tendo como companheiro seu ictio, a quem chama apenas de “Parceiro”, ela trama ataques contra os dragões da superfície e planeja exterminar todos, um a um...

Selakya costuma dizimar e saquear aldeias que encontra à beira-mar, e às vezes se aventura em terra na perseguição de suas vítimas — sem a companhia de seu ictiossauro, é claro. Usa como arma um grande tridente encantado (NH+2, dano +3) que empunha com as duas mãos (dano total de 1D+7). Veste uma armadura pesada, feita com ossos de dragões terrestres (DP 2, RD 4, +2 em Intimidação). Com certeza, Selakya está entre as mais temidas guerreiras deste mundo.

# *Parte 3 • A Campanha*

Este capítulo discute campanhas envolvendo antropossauros. Eles podem ser utilizados como PCs ou NPCs, em Keyla ou qualquer outro cenário.

### *Mundo Perdido*

Se você vai usar os dragões como NPCs, a melhor opção é transformar Keyla em um “mundo perdido”; um lugar esquecido pelo tempo, onde homens-dinossauros lutam contra insetos gigantes. O cenário primitivo pode fazer com que os PCs acreditem, à primeira vista, que estão na pré-história da Terra — um equívoco que logo fica evidente assim que os viajantes olham para o céu...

A maneira como os PCs chegam a este mundo depende de seu cenário de origem. Rituais mágicos, portais dimensionais, máquinas do tempo, teletransporte, uma passagem perdida

entre as montanhas... vale tudo para lançar os aventureiros em Keyla. Em ***GURPS Fantasy,*** usar o Cataclismo é a solução óbvia — mas você ainda pode aproveitar outras idéias, como magias de teletransporte e portais descontrolados. Aventureiros de ***GURPS Império Romano*** podem ser enviados pelos deuses para uma missão em um mundo estranho, no melhor estilo das grandes sagas mitológicas.

Em ***GURPS Viagem Espacial,*** a única lua de Calidori-4 será um novo mundo a explorar — um mundo trazendo surpresas para quem espera encontrar uma "terra de dinossauros padrão". Mas talvez Keyla não seja real, apenas um novo mundo virtual encontrado na Rede — e os mercenários de ***GURPS Cyberpunk*** sempre podem ser contratados como cobaias... hã, desbravadores, para investigar este novo e estranho lugar.

## Um Pedaço de Keyla

Em vez de transportar os PCs para outro mundo, você pode apenas introduzir uma pequena região de Keyla no mundo dos PCs — algo no gênero vale perdido, ilha perdida, continente perdido ou coisa assim.

Para começar, que tal se o supercontinente dos dragões existisse no próprio planeta Yrth, do outro lado do oceano? Você vai precisar de alguns ajustes, é verdade (afinal, Yrth tem gravidade, atmosfera e sol normais), mas é uma idéia arrojada. Ou, se você prefere algo menos radical, basta determinar que um ou mais lugares de Yrth são habitados por dragões (afinal, não existem Reptantes?).

A idéia de uma região dominada por dragões também pode ser aproveitada em ***GURPS Illuminati*** (apenas mais um segredo que eles escondem), ***Supers*** (que mundo de super-heróis está completo sem sua Pellucidar ou Terra Selvagem?), ***Horror*** (monstros ancestrais que nenhum homem deveria conhecer... alguém aí leu Lovecraft?) e até ***Cyberpunk*** (imagine quanto uma corporação pagaria aos PCs para trazer um ou mais dragões vivos...).

## Campanha Draconiana

Usar Keyla como cenário único e antropossauros como PCs vai resultar em um tipo totalmente diferente de campanha. Um jogador moderno pode se sentir relativamente confortável em um cenário de fantasia medieval — afinal, mesmo sem alta tecnologia, ainda existe a magia. Anda é possível contar com espadas, armaduras, cavalos e as muralhas dos castelos para manter inimigos longe.

Um antropossauro não pode contar com nada disso. Sobreviver em Keyla é como sobreviver na pré-história terrestre, mas mais perigoso. Não temos grandes cidades ou fortalezas onde todos ficam seguros, apenas cavernas e cabanas ao ar livre. A agricultura ainda ensaia seus primeiros passos. Metais quase não existem — mesmo que os dragões aprendam a forjá-los, eles são muito raros neste mundo. A magia existe, mas é restrita a poucas raças. O clima é muito mais gentil que na Era Glacial da Terra, é verdade, mas os predadores são muito maiores e piores!

Ao mesmo tempo, usar antropossauros como PCs é diferente de interpretar elfos, orcs e outras raças "fáceis". Os jogadores devem lembrar que estão lidando com seres que desconhecem muitos conceitos modernos como ciência, dinheiro ou poder. Sua preocupação maior é a sobrevivência, sua ou de sua espécie — não apenas acumular tesouros. E cada raça tem sua própria psicologia, cultura e percepção do mundo.

Os seguintes temas foram extraídos de ***GURPS Dinossaurs*** para campanhas com homens primitivos na Era Glacial, mas também se aplicam a antropossauros.

## Homem Contra a Natureza

Esta campanha enfatiza a luta diária pela sobrevivência. Os PCs devem lutar constantemente para manter vivos a si mesmos e suas tribos. Eles terão que lidar com predadores ferozes, presas furtivas, tribos rivais e um ocasional ataques

dos elementos — tempestades, terremotos e até erupções vulcânicas, embora todos eles sejam raros aqui. Um tema simples pode envolver a caça de um courassauro como parte do rito de passagem dos PCs, durante a qual eles são atacados por um ou mais gafanhotos-tigre, encurralados por uma tempestade e quase dizimados por um bando de gafanhotos-tigre. Depois de matar a presa, eles precisam lidar com as formigas-hiena e outros predadores que cobiçam tanta carne...

Este tema é excelente para as primeiras aventuras do grupo, enquanto os jogadores estão ainda se acostumando a este mundo e PCs tão diferentes. Mais tarde, quando o simples cotidiano já não é suficiente para entreter os jogadores, podemos pular para um dos temas seguintes...

## Primeiro Contato

Grandes conflitos acontecem quando a tribo dos PCs encontra uma outra tribo diferente. Ela pode ser encontradas quando a tribo se move para outra região, ou talvez os " estranhos" estejam invadindo o território dos PCs. Talvez a nova tribo seja mais avançada que aquela a quem os PCs pertencem.

O GM deve enfatizar as diferenças entre as duas tribos, mostrar diferentes costumes, religiões e tecnologias. Mesmo que um dos lados seja superior (em tecnologia, magia ou apenas atributos naturais), tenha certeza de que um sempre pode aprender algo com o outro. O GM poderia permitir PCs que pertençam a ambas as tribos, e fazer com que interpretem as diferenças. Não perca a oportunidade de ter personagens de uma tribo insultando membros da outra porque não entendem seus costumes.

O "primeiro contato padrão" envolve conflito inicial, medo e desconfiança que precisam ser resolvidos. As duas tribos podem estar à beira de uma guerra, e os PCs precisam encontrar uma forma de unir ambas — talvez para combater uma terceira tribo inimiga ou evitar um desastre natural. Talvez um ou mais vilões estejam semeando discórdia entre

as tribos para provocar a guerra, e os PCs precisam detê-lo. A campanha termina quando as duas tribos estão firmemente unidas.

O primeiro contato não precisa se dar necessariamente com outros antropossauros. Em vez disso, os PCs podem encontrar humanos, elfos, orcs ou até metalianos — o que vai complicar um bocadinho as coisas. De onde eles vieram? Cabe aos PCs descobrir...

### Tribos em Guerra

Aqui, em vez de apenas uma tribo estranha, temos um inimigo declarado. A própria tribo dos PCs são os “caras bons”, e a outra tribo passa a ser o “terrível povo mau que precisa ser destruído”. Talvez os antropossauros malignos sejam canibais, bebedores de sangue, torturadores de escravas ou têm algum outro hábito detestável. Avise os jogadores para construir personagens com ênfase nas habilidades de combate em vez de sobrevivência.

Algumas idéias comuns envolvem o seqüestro de crianças, esposas, amigos, o xamãs, o líder, etc; a profanação de lugares sagrados; escravidão; e vampirismo ou canibalismo (talvez como parte de um ritual, talvez apenas como alimentação). A primeira aventura pode incluir um ataque súbito dos inimigos — e, depois de vencê-los, os PCs devem descobrir mais sobre eles, resgatar seus prisioneiros (talvez um ou mais PCs tenham sido capturados) e derrotar todos pelo bem da segurança da tribo. Este tipo de campanha é ideal para incluir como inimigos a raça da dragoas-caçadoras (que, afinal, estão sempre seqüestrando alguém), um grande vilão que comanda a tribo inimiga (veja o personagem Tirano) ou um xamã maligno: se os jogadores gostam de enfrentar bruxaria e magia negra, eis sua chance.

### Migração

Existe uma série de razões que podem levar uma tribo à necessidade de abandonar seu próprio território e encontrar

um novo lar — a ausência de agricultura costuma ser a maior delas. Dragões-de-chifres esgotam os recursos naturais de onde vivem e precisam se mudar para outros lugares. Dragões-Antílopes nunca constróem aldeias, estão sempre viajando.

Existem, claro, outras razões. A região pode ter seu clima mudado por alguma razão (antropossauros não iam gostar muito de gelo e neve), ou foi dominada por algum predador poderoso que a tribo não pode derrotar. Independente do motivo, a campanha da migração obriga os PCs a enfrentar diferentes tipos de terreno e clima, encontrando novas tribos, criaturas e perigos. O GM pode colocar no caminho todo tipo de cenário exótico — pântanos venenosos, florestas de árvores gigantes, desertos de vidro — até que os PCs alcancem sua meta: encontrar um lugar desabitado, rico em água potável e vida animal e vegetal, para que a tribo se estabeleça.

A vantagem desta campanha é que ela pode incorporar todos os elementos anteriores, talvez envolvendo muitas sessões de jogo. Quando os PCs encontram novo território para a tribo, eles já serão grandes chefes, xamãs e heróis, prontos para se aposentar ou ter suas próprias aventuras, longe da tribo.

### A Grande Busca

A própria mini-série ***Lua dos Dragões*** mostra como seria este tipo de campanha. Os PCs são escolhidos entre os membros mais valorosos para procurar algo importante para a sobrevivência da tribo. A busca por reprodutores é uma escolha óbvia (a maior parte das tribos draconianas sofre de escassez masculina), as existem muitas outras metas possíveis: fogo (como no filme *A Guerra do Fogo*), uma nova tecnologia (talvez um novo tipo de arma, armadura ou mágica), um objeto mágico ou religioso... talvez os PCs estejam procurando por sua própria tribo — quando retornaram de uma caçada certa vez, a aldeia inteira desapareceu sem deixar pistas! Ou talvez estejam procurando um novo líder, xamã ou curandeiro.

A chave para esta campanha está em evitar que os PCs percam interesse naquilo que procuram. Faça com que o fator tempo seja crucial — eles poderiam estar atrás da cura para uma praga que está dizimando a tribo. Aumente o drama colocando o objetivo dos PCs bem diante de seus olhos, mas por algum motivo ele escapa (cai em um abismo, é roubado ou coisa assim) e a busca recomeça.

**Marginais**

Esta campanha envolve um pequeno grupo de personagens que foram expulsos de suas aldeias por algum crime, ou são os últimos sobreviventes de suas tribos. É um tema com muitas vantagens. Primeiro, fornece uma boa razão para ter um grupo de PCs pertencentes a várias espécies diferentes. Segundo, eles seriam livres como aventureiros no sentido clássico — sem laços com uma tribo ou aldeia, que poderiam prendê-los a lugares e deveres. Terceiro, marginais só podem contar consigo mesmos — eles não têm uma tribo para onde voltar correndo quando as coisa ficam feias.

Existem incontáveis possibilidades de aventuras para marginais. Eles podem se tornar bandidos e saquear tribos vizinhas. Podem ter sido exilados injustamente e agora tentam vingar-se, ou desfazer o erro. Ou talvez tenham apenas resolvido livrar-se de seus laços com a tribo para perseguir algum grande objetivo — como investigar uma antiga lenda ou tabu. A campanha com marginais aproveita vários elementos da fantasia medieval, e as mesmas aventuras vão funcionar.

***Keyla • Ficha Planetária***

O planetóide Keyla é na verdade uma grande lua. O único satélite natural de um grande gigante gasoso, Calidori-4 — o quarto planeta em órbita das estrelas Calidori, um sistema binário com duas sub-gigantes amarelas (G IV). Calidori é uma raridade entre os gigantes de gás, uma vez que possui apenas um satélite natural (Júpiter, Saturno e Urano têm, respectivamente, 16, 20 e 15 satélites).

A localização do sistema Calidori é irrelevante na maioria das campanhas, exceto em ***GURPS Viagem Espacial.*** Neste caso, você pode situar o sistema em qualquer área na periferia da galáxia — de preferência próximo à Terra, para facilitar contatos.

***Calidori - Subgigante Amarelas***

**Massa Estelar:** 1.8 (juntas)

**Biozona:** 1.0 - 1.5 UA

**Raio Estelar:** 0.0

**Probabilidade de Planetas:** 3-7 em 3d6

**Número de Planetas:** 3d-1

**Modificador de Vida:** -6

***Keyla - Ficha Planetária***

**Diâmetro:** 7.650 km

**Gravidade:** 0.7 G

**Densidade:** 2.8

**Tipo:** rochoso

**Composição:** silicato

**Terreno:** selvas/savanas

**Atmosfera**

**Pressão:** 1.3 (densa)

**Tipo e Composição:** oxigênio-nitrogênio

**Clima:** tropical

***Pontuação dos Personagens***

***100 pontos***

Esta é a pontuação mínima para quase todos os dragões, PCs ou não — apenas filhotes são construídos com menos pontos. Isto reflete a superioridade física dos antropossauros sobre os homens primitivos da pré-história terrestre. Esposas, mães, anciões e outros personagens “comuns” são feitos com 100 pontos. O mesmo vale para jovens adultos (que acabaram de atingir a maturidade).

### *150 pontos*

Quantidade inicial para PCs. Com esta pontuação eles podem ser caçadores, guardas, xamãs ou ter qualquer outra ocupação perigosa, mas ainda dependem de sua tribo (ou seu grupo de aventureiros) para sobreviver. Sozinhos, dificilmente teriam chance contra a natureza.

### *200 pontos*

A partir deste ponto um PC já pode pensar em sobreviver sem estar preso a uma tribo ou grupo. Um dragão de 200 pontos também pode liderar uma pequena tribo, mas sua posição como chefe ainda é precária.

### *250 pontos*

Com certeza este dragão é o líder ou um dos maiores heróis de sua tribo. Outras tribos já ouviram histórias sobre seus grandes feitos, e jovens adultos desejam se tornar como ele.

### *300 pontos*

PCs com esta pontuação começam a se envolver com o próprio futuro de suas espécies — e, talvez, seu próprio mundo. Grandes espíritos ou entidades sobrenaturais podem escolher estes heróis para missões de importância global.

### *400 pontos*

Normalmente, este é o limite máximo para dragões sem poderes sobrenaturais (magia ou psiquismo). Caso os pontos tenham sido gastos em atributos, perícias e vantagens pessoais, ele representa o auge evolucionário de sua espécie; se foram gastos em Riqueza, Reputação, Aliados e coisas assim, será um grande conquistador, líder de muitas tribos.

### *500 pontos*

Esta marca pode ser atingida apenas através de poderes mágicos ou psíquicos. Os dragões mais poderosos de Keyla são personagens de 500 pontos. Com certeza existem apenas dois ou três no mundo todo. Um deles é aquele conhecido como "o Mago".

## *Crossovers com Outros Suplementos*

### *GURPS Fantasy*

Yrth é um mundo contendo elementos de outros mundos. Em vez de situar aventuras em Keyla, o GM pode lançar suas criaturas — ou mesmo uma região inteira — neste mundo medieval, e presenciar o choque entre humanos e antropossauros. Ou fazer com que um grupo de PCs seja lançado pelas energias do Cataclismo na lua Keyla, onde devem usar o máximo de suas habilidades para sobreviver.

### *GURPS Magia*

Keyla tem nível de mana normal para cenários de fantasia medieval, mas o conhecimento da magia ainda é rudimentar entre os povos deste mundo. A maioria das raças não pode possuir Aptidão Mágica em níveis avançados. A magia é rara, preciosa e muito temida. Portanto, ***GURPS Magia*** será bastante útil.

### *GURPS Cyberpunk*

A engenharia genética faz milagres — inclusive usar o DNA de espécies extintas para recriá-las e/ou acelerar sua evolução. Uma corporação qualquer poderia usar biotecnologia para criar antropossauros como soldados de elite. Um bando de dragões soltos nas ruas da Terra cyberpunk pode causar muita confusão...

### *GURPS Viagem no Tempo*

O mundo paralelo "Os Estados Unidos da Lagártia", descrito na página 94 de ***GURPS VnT,*** mostra exatamente como seria uma civilização avançada originária a partir de antropossauros — que, em Keyla, estão ainda em estado tribal. Na prática, ***GURPS LdD*** poderia funcionar como livro de referência para uma realidade alternativa na Terra.

### *GURPS Supers*

Mundos perdidos e seres sauróides são presença comum em histórias de super-heróis. Você pode usar os antropossauros para povoar um mundo perdido em sua campanha, ou apenas como monstros que precisam ser derrotados. Os dragões também podem servir como PCs de ***Supers***, apenas aumentando sua pontuação.

### *GURPS Viagem Espacial*

Keyla é um novo mundo a ser explorado. PCs com naves espaciais e alta tecnologia podem acreditar que estão em vantagem — mas vejamos o que acontece quando eles enfrentam a selvageria da natureza e a escassez de recursos técnicos. Afinal, as baterias de suas armas laser vão acabar um dia...

# Parte 4 • Criaturas

**Nome:** O nome popular ou nome científico da criatura. Outros nomes para uma mesma criatura, quando existirem, são mencionados no texto.

**ST, DX, IQ, HT:** HT muitas vezes aparecerá em dois números separados por uma barra (ex: 13/35). O primeiro número é a "vitalidade" da criatura, e o segundo são seus pontos de vida. ST e pontos de vida normalmente referem-se aos maiores adultos da espécie; o mestre fica livre para diminuir esses valores de acordo com espécimes menores ou mais jovens, mas raramente poderá aumentá-los.

**Movimento/Esquiva:** Exceto no caso de animais com carga, Movimento equivale ao Deslocamento. Algumas criaturas podem ter mais de um Movimento — na água e em terra, na maioria das vezes. O valor mencionado será sempre na água. Velocidades em outras situações são citadas no texto.

Esquiva (normalmente a única defesa ativa de um animal) é a metade de sua DX ou metade de seu Deslocamento, aquele que for maior, normalmente até um máximo de 10.

**DP/RD:** DP e RD, se houverem, provém do esconderijo, armadura ou defesas naturais do animal. Elas normalmente não variam muito entre indivíduos de uma mesma espécie.

**Dano:** O dano citado é aquele causado pela forma de ataque mais comum da criatura; danos causados de outras formas são descritos no texto. Este dano se refere àquele infligido por um adulto médio da espécie; animais menores podem ferir menos.

**Alcance:** Muitas criaturas atacam por "combate fechado" — golpes com o objetivo de esmagar o adversário ou fazê-lo em pedaços. C = combate fechado; 1, 2, etc. = alcance em hexas. R = ataque à distância, veja a descrição para mais detalhes.

**Tamanho:** O tamanho do animal em hexas. Criaturas pequenas medem menos de uma hexa; várias podem ocupar

um mesmo hexa. Animais grandes ocupam dois ou mais hexas. Certas criaturas colossais têm seu tamanho em quilômetros de comprimento ou largura.

**Peso:** O peso da criatura em quilos ou toneladas.

**Habitat:** Onde a criatura normalmente é encontrada; o habitat principal vem em primeiro.

Um “*” indica uma habilidade ou ataque incomum de alguma forma — veja o texto para mais detalhes.

Um “-” indica que este fator não se aplica.

**Apídeo-Gigante**

**ST:** 30 **Mov/Esq:** 12/6 **Tamanho:** 2

**DX:** 13 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 350 kg.

**IQ:** 3 **Dano:** 1d+2 **Habitat:** Montanhas, Florestas

**HT:** 16 **Alcance:** C

A criatura conhecida como apídeo-gigante desobedece às leis que tornam os insetos pequenos. Estes não atingem grandes tamanhos porque, ao contrário de criaturas maiores, não têm pulmões: contam apenas com uma rudimentar rede de traquéias que leva oxigênio diretamente aos tecidos. Esse sistema é insuficiente para abastecer de oxigênio o sangue de animais maiores.

O apídeo-gigante evoluiu de um ramo perdido dos antigos insetos, dotados de bolsas respiratórias que desempenham a função de pulmões. Devido a um espantoso caso de evolução paralela, o apídeo-gigante tem a forma e tamanho aproximados dos de um grande felino. Como todos os insetos, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras (Movimento 6 em terra), enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa (o que ele consegue vencendo uma Disputa Rápida de DX). Essas garras causam 1d de dano enquanto prendem a vítima; livrar-se exige sucesso em uma Disputa Rápida de ST. A mordida do apídeo causa 1d+2 pontos de dano (normalmente ele morderá apenas quando a

vítima estiver presas pelas garras). O apídeo pode ainda atacar com o ferrão no abdome, injetando um veneno que causa 1d+2 de dano e morte em caso de falha em um teste de HT — mas ele evitará usar esse ataque, pois morrerá 1d horas depois.

Apídeo-gigante é o nome dado ao zangão de uma grande colméia desses animais. Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se adulto — e um servo leal daquele que o criou. Pode transportar em vôo apenas carga Média.

**Arquelonte**

**ST:** 30-40 **Mov/Esq:** 10/5 **Tamanho:** 7-8

**DX:** 10 **PD/RD:** 2/4# **Peso:** 1-5 tons

**IQ:** 3 **Dano:** 1d+2 esm. **Habitat:** Costa e Mar Aberto

**HT:** 16/30-40 **Alcance:** C

O arquelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 5m de comprimento. Sua carapaça protege o dorso e ventre com DP 2, RD 4; a cabeça tem DP 2, RD 2, e a nadadeiras têm DP 1, RD 1. Apesar da aparência impressionante, o arquelonte é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o arquelonte pode usar o bico para morder (2d de dano por esmagamento).

O arquelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um arquelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). A perícia Cavalgar (Arquelonte) tem nível pré-definido como Natação ou Cavalgar (outro animal marinho) -3.

**Besouro-do-Óleo**

**ST:** 150 **Mov/Esq:** 12/7 **Tamanho:** 10

**DX:** 9 **PD/RD:** 2/6 **Peso:** 1-2 tons

**IQ:** 3 **Dano:** 2d+2 corte.# **Habitat:** Savana, Floresta

**HT:** 17/40-50 **Alcance:** C,3

Quase do tamanho de um elefante, este imenso besouro predador está entre as criaturas mais temidas de Keyla. Como um tanque destruidor, ele avança através das florestas em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar.

Embora equipado com um eficiente conjunto de mandíbulas (NH 12, dano de 2d+2 de corte), a mais terrível arma do besouro-do-óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural. Cada rajada tem o formato de um cone com 3 hexes na extremidade, e atinge até 5 hexes de distância. Qualquer criatura ao alcance da rajada sofre 7d de dano — e qualquer alvo, mesmo que não esteja recebendo dano, perde 1 ponto de RD para cada 10 pontos de dano. O besouro pode usar sua rajada normal até seis vezes por dia — ou, em caso de grande perigo, disparar uma única grande rajada com o dobro do alcance normal e 20d de dano.

Além da rajada flamejante, o besouro-do-óleo também dispõe de eficiente defesa. A couraça natural é fortemente blindada (DP 2, RD 6) e revestida com um muco composto pela mesma enzima cáustica que a criatura usa para atacar: tocar o besouro com a pele desprotegida provoca 2d pontos de dano.

Lugares incendiados pela chama do besouro-do-óleo têm aspecto macabro e sobrenatural, exigindo uma imediata Verificação de Pânico. Com a morte do animal, a enzima perde suas propriedades inflamáveis e se torna inerte; sua carne pode ser consumida sem problemas.

### Centopéia-Gigante

**ST:** 40-50 **Mov/Esq:** 6/5 **Tamanho:** 5-8

**DX:** 14 **PD/RD:** 1/2 **Peso:** 50-250 kg

**IQ:** 2 **Dano:** * **Habitat:** Selva, Cavernas

**HT:** 15/25-35 **Alcance:** C

Esta monstruosidade atinge mais de oito metros de comprimento, medindo até 1m de largura e 30cm de altura — mas a maioria dos espécimes tem apenas metade desse tamanho. Está sempre faminta e ataca qualquer coisa que esteja à vista. É uma criatura solitária, freqüentando lugares escondidos como florestas, selvas, pântanos, cavernas e vales profundos — qualquer lugar longe da luz do sol. Algumas espécies são ativas dia e noite. Sua mordida causa dano de 1d+1 de perfuração e injeta veneno: a vítima deve fazer um teste de HT-6, ou sofre mais 1d pontos de dano e recebe um redutor de -3 em todos os seus testes pelas próximas 1d horas (em caso de sucesso no teste, o redutor de -3 dura apenas 3d minutos). Falha crítica resulta em morte.

Lutar com uma centopéia-gigante faz parte do rito de passagem das dragoas-caçadoras: apenas após matar uma delas sozinha uma caçadora é considerada adulta.

**Courassauro**

**ST:** 80-100 **Mov/Esq:** 10/7 **Tamanho:** 12+

**DX:** 15 **PD/RD:** 4/3 **Peso:** 3-4 ton

**IQ:** 4 **Dano:** 4d+2 perf. **Habitat:** Selva, Planície

**HT:** 14-16 **Alcance:** C, 1, 2

Courassauros existem não apenas em Keyla, mas também em muitos outros planetas onde a fauna local imita as criaturas pré-históricas da Terra. Lembram pequenos tiranossauros cobertos de placas blindadas, excelentes para a fabricação de armaduras. São carnívoros rápidos, maus e difíceis de matar — o courassauro é a presa favorita dos mais ousados caçadores da galáxia. Para muitas tribos de Keyla, matar um courassauro está entre as maiores façanhas possíveis para um caçador.

**Nota:** o courassauro (armorsaur) aparece originalmente nos suplementos ***GURPS Space Atlas*** e ***GURPS Space Bestiary.***

**Formigas-Hiena**

**ST:** 9-18 **Mov/Esq:** 16/8 **Tamanho:** 2

**DX:** 13 **PD/RD:** 1/2 **Peso:** 50-100 kg

**IQ:** 3 **Dano:** 1d corte **Habitat:** Selva, Savana

**HT:** 14/14-20 **Alcance:** C

Estes grandes insetos têm aspecto de formigas, mas também o mesmo tamanho e mesmos hábitos necrófagos das hienas. Ao contrário de formigas verdadeiras, estes animais não vivem em colônias; formam grandes bandos de 4d indivíduos e percorrem campos e savanas em busca de comida.

Formigas-hiena comem carniça, e o cheiro de qualquer grande carcaça vai logo atrair um bando delas — os predadores de Keyla muitas vezes precisam lutar com elas pela caça que abateram. Apesar disso, também matam presas vivas quando têm chance. São conhecidas por atacar pessoas adormecidas ou viajantes solitários e desarmados.

Assim como as hienas verdadeiras, formigas-hiena secretam uma saliva extremamente infecciosa; qualquer alimento tocado por elas torna-se imprestável, e qualquer pessoa ferida por sua mordida deve fazer um teste de HT para evitar uma infecção (Módulo Básico, pág. 134).

**Gafanhoto-Tigre**

**ST:** 35-40 **Mov/Esq:** 10/7 **Tamanho:** 2

**DX:** 14 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 110-300 kg

**IQ:** 3 **Dano:** 2d corte **Habitat:** Selva, Floresta

**HT:** 15/20-25 **Alcance:** C

Neste mundo sem grandes mamíferos, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Estes

enormes insetos medem quase 3m de comprimento, são amarelos com listras negras e comportam-se de forma muito parecida com os tigres da Terra.

Gafanhotos-tigre são encontrados em florestas, campos, savanas e montanhas. Alguns são solitários, outros atacam em bandos de 1d indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — raramente no calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem de listras (Furtividade 15), espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Quando conseguem se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida: um gafanhoto-tigre pode saltar até 6m de altura e 10m de distância, duas vezes mais que um tigre da Terra.

Gafanhotos-tigre atacam dragões, mas apenas os mais inofensivos; eles evitam enfrentar as tribos mais perigosas, como dragoas-caçadoras, dragões-de-chifres e dragões-marinhos. Os Dragões-antílopes são sua presa favorita.

**Ictiossauro**

**ST:** 16-20 **Mov/Esq:** 11/6 **Tamanho:** 2-3

**DX:** 12 **PD/RD:** 1/1 **Peso:** 100-400 kg

**IQ:** 3 **Dano:** 1d-1 corte **Habitat:** Mar Aberto

**HT:** 12-14 **Alcance:** C

O ictiossauro (*ichthyosaurus*, “lagarto peixe”) é um réptil marinho pré-histórico. Mede até 2,50m e não se parece com um lagarto ou dinossauro: tem formato muito semelhante ao de um golfinho, mas com cauda vertical. Seus olhos são grandes como pratos, e o couro pode ir do marrom-avermelhado ao negro.

O ictiossauro caça pequenos peixes, águas-vivas e lulas. Tem sentidos mais aguçados que os tubarões (Visão 14, Audição 14). Ictiossauros podem ser usados como montaria com a perícia Cavalgar (Golfinho) -3; mas eles são muito menos inteligentes e cooperativos.

**Lesma-Carnívora**

**ST:** 16-30 **Mov/Esq:** 3/0 **Tamanho:** 2-8

**DX:** 4# **PD/RD:** 0/2 **Peso:** 100kg-3 ton.

**IQ:** 2 **Dano:** 1d perf. **Habitat:** Selva, Cavernas

**HT:** 12/10-25 **Alcance:** 5

Estes grandes moluscos predadores lembram imensas lesmas-do-mar, belos e multicoloridos. As menores têm o tamanho de um crocodilo, enquanto as maiores são grandes como elefantes.

Lesmas-carnívoras adotam uma técnica de caça complexa: quando atingem a idade adulta, procuram um lugar que acham adequado — floresta, clareira ou qualquer outro terreno abrigado do sol — e cavam um pequeno fosso. Enchem essa cavidade com uma substância transparente, densa e viscosa. Esse muco é inofensivo, não venenoso, mas fortemente aromático — seu odor se espalha por quilômetros. A química do aroma atinge os centros de prazer no cérebro da vítima, provocando uma atração quase irresistível (exige um Teste de Vontade -6 para evitar).

Assim que uma vítima se aproxima e entra na lagoa de muco, a lesma-carnívora emerge e ataca. Faz isso através de uma rádula (o órgão de alimentação das lesmas e caramujos) modificada, um longo tentáculo equipado com espinhos na ponta. Esse tentáculo tem alcance de 5 hexas e pode ser disparado como um arpão (NH 12), causando 1d pontos de dano de perfuração. Qualquer vítima que tenha sofrido 3 pontos de dano ou mais fica presa pelo arpão, sofrendo 1 ponto de dano por turno (esse dano ignora RD) e sendo lentamente arrastada na direção da boca (1 hexa/turno), a menos que vença uma Disputa Rápida de ST. Uma vez no interior da boca, a vítima sofre 2d pontos de dano até a morte.

Devido ao muco viscoso, lutar no interior da lagoa impõe um redutor de -6 em qualquer ataque. O tentáculo tem RD 4 e será amputado se sofrer 4 pontos de dano (esse dano não é

descontado dos pontos de vida da criatura). Caso perca o tentáculo ou metade de seus pontos de vida, a lesma mergulha para tentar fugir.

**Quelicerossauros**

**ST:** 30-50 **Mov/Esq:** 13/7 **Tamanho:** 9

**DX:** 15 **PD/RD:** 2/6 **Peso:** 3-4 ton.

**IQ:** 3 **Dano:** 7d+2 perf. **Habitat:** Floresta, Selva

**HT:** 15/50 **Alcance:** 1, 2

Os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens da galáxia conhecida. São mais armados, mais horrendos e mais ferozes que qualquer dinossauro carnívoro da Terra. Pense em um T-rex com grandes mandíbulas de inseto nas laterais da cabeça e garras de louva-a-deus, e você já começa a ter uma idéia de sua aparência. Some a isso o fato de que atacam sempre em bandos de 2d indivíduos...

Quando ataca, o quelicerossauro faz uma Disputa Rápida de DX com a vítima. Se vencer, consegue prendê-la com as garras (alcance de 1 hexa) e causar 3d pontos de dano de contusão por turno, até que ela escape vencendo uma Disputa Rápida de ST. Enquanto está presa, a vítima é atacada com mordidas que causam 7d+2 pontos de dano de perfuração, até a morte. Até três quelicerossauros podem ajudar a imobilizar uma criatura com 1 hex de tamanho, tornando praticamente impossível sua fuga. Eles também podem optar por atacar apenas com a mandíbula, que tem alcance de 2 hexas.

**Predador-Toupeira**

**ST:** 20 **Mov/Esq:** 12/8 **Tamanho:** 1

**DX:** 16 **PD/RD:** 1/4 **Peso:** 120 kg.

**IQ:** 6 **Dano:** 4d+2 perfuração **Habitat:** Cavernas

**HT:** 16 **Alcance:** C, 3

O predador-toupeira não se parece com uma toupeira, exceto por seus hábitos subterrâneos; e nem é um predador, mas sim um herbívoro pacífico que alimenta-se apenas de raízes e minerais. Trata-se de uma criatura mansa, mas a aparência grotesca e hábitos curiosos terminam por apavorar todos aqueles que a encontram.

O predador é um humanóide básico em aparência. Apenas a cabeça foge por completo à estrutura humana, mais lembrando uma combinação de lobo, crocodilo e inseto. Os olhos são grandes e sensíveis à luz, capazes de ver mesmo na treva mais completa. A boca é desdentada, mas os lábios fortes podem esmagar pedras com a mesma delicadeza com que colhem raízes. As mãos têm três dedos e um polegar, e os pés apenas três dedos — um deles no calcanhar, oposto aos outros. De suas costas nascem quatro longos tentáculos. A maior parte do corpo tem pelagem áspera, de cor castanha; cabeça, antebraços, pernas e tentáculos são revestidos com uma espessa couraça.

A forma humanóide do corpo não é própria para escavações, e só sua imensa força permite uma boa locomoção subterrânea. Ainda assim, mesmo sendo capaz de escavar com uma velocidade igual a metade de seu Movimento, o predador prefere habitar grandes cavernas naturais. Com as ágeis garras e tentáculos ele salta em meio às formações rochosas; o predador usa estalactites e estalagmites como os macacos usam galhos e árvores.

Em combate, o predador é perigosíssimo. Os afiados e espinhosos tentáculos, capazes de perfurar rocha para ancorar o predador no teto das cavernas, podem empalar um inimigo com a mesma facilidade. Atingem até 3 hexas de distância e causam 4d pontos de dano por perfuração cada. Os tentáculos podem, além disso, aprisionar uma vítima se ela perder uma Disputa Rápida de DX, para depois esmagá-la, causando 2d+1 pontos de dano por turno. Apenas vencendo uma Disputa Rápida de ST a vítima pode livrar-se.

Apesar de tudo isso, não há grandes motivos para temer o predador-toupeira. Ele luta apenas quando acuado, ou na defesa de sua toca. Infelizmente, o predador tem por hábito

roubar pequenos aparelhos e ferramentas — ao que parece, a criatura diverte-se tentando entender o funcionamento de artefatos tecnológicos. Grandes problemas podem surgir quando um predador-toupeira aprende a usar um fuzil iônico...

Existe outro motivo que pode levar a um confronto com o predador-toupeira: em sua curiosidade inocente, ele também levará para a toca qualquer pessoa ferida ou inconsciente que encontrar. Não lhe fará mal, podendo até alimentá-la e protegê-la, mas também não permitirá que saia da toca. Eventuais equipes de resgate serão tratadas como inimigos.

**Pterodraco**

**ST:** 12 **Mov/Esq:** 6/6 **Tamanho:** 1

**DX:** 16 **PD/RD:** 0/3 **Peso:** Varia

**IQ:** 10 **Dano:** 0 **Habitat:** Qualquer

**HT:** 10/2 **Alcance:** C

O pterodraco, ou "asas-de-dragão", nasce de um ovo coriáceo com meio metro de altura e cerca de dez quilos. Ele é um simbionte, uma forma de vida que se associa a outro ser vivo, concedendo benefícios e recebendo outros. Um pterodraco alimenta-se do sangue de seu hospedeiro, e em troca lhe dá asas.

Para que ocorra a simbiose, é necessária uma fusão mental entre o futuro hospedeiro e a criatura — ou comunhão, como chamam alguns povos. O candidato deve posicionar-se junto ao ovo, com as costas nuas, e relaxar quase ao ponto de sonolência (isso exige um teste de IQ). Feito isso, a mente do pterodraco irá fazer contato: tentará descobrir se a criatura que comunga com ele conhece os riscos envolvidos, se deseja a união por livre vontade, e se é forte o bastante para suportar os rigores físicos da simbiose. Se a resposta para todas essas perguntas for sim, só então o ovo-de-asas chocará.

Ao nascer, o pterodraco saltará para alojar-se no dorso do hospedeiro. Milhares de ferrões microscópicos vão penetrar

em couro ou pele com até 2 pontos de RD, e fixar-se com firmeza na carne e ossos do hospedeiro. Um potente anestésico injetado pela criatura, fazendo-a dormir se ela falhar em um teste de HT-10 (ou HT-2 se falhou no teste de IQ e não está relaxada). A falha é mais desejada que o sucesso: se resistir ao anestésico e não dormir, o hospedeiro ficará desperto por mais alguns instantes e sofrerá dores atrozes, horríveis demais para suportar. Se falhar em um Teste de Vontade, ele e o pterodraco morrerão.

Se tudo correr bem, começa a formação das asas. Elas são como asas de insetos, moles e murchas no início, ganhando firmeza quando suas redes de canais são infladas com ar. Enquanto isso o hospedeiro dorme seu sono anestésico por um mês, enquanto seu organismo se adapta à simbiose. Passado esse tempo ele deve fazer um teste de HT+2 a cada trinta dias, até despertar; se falhar em seis testes, hospedeiro e pterodraco entram em coma e morrem.

Com o sucesso da comunhão, as duas criaturas passam a ser uma só. O pterodraco não pode ser removido do hospedeiro sem matar ambos. Qualquer dano ao pterodraco é extraído diretamente dos pontos de vida do hospedeiro, e vice-versa. Qualquer ataque contra o braço tem 50% de chance de atingir uma asa. As asas do pterodraco têm RD 0, e o corpo, RD 3 (a concha dorsal também protege as costas do hospedeiro).

O hospedeiro recebe a vantagem Vôo com Asas (30 pontos), podendo voar a uma velocidade duas vezes maior que seu Deslocamento; a desvantagem Gula (-5 pontos), porque a presença do pterodraco exige um consumo maior de comida; e certas mudanças na personalidade do hospedeiro, somando -15 pontos de desvantagens mentais, escolhidas entre as seguintes: Covardia (-10 pontos), Credulidade (-10 pontos), Distração (-15 pontos), Honestidade (-10 pontos), Paranóia (-10 pontos), Preguiça (-10 pontos), Timidez Suave, Grave ou Paralisante (-5, -10 ou -15 pontos). O hospedeiro não recebe desvantagens que já tinha. Um pterodraco custa 10 pontos.

Apenas criaturas inteligentes (IQ 8 ou mais) e que tenham sangue oxigenado podem receber o pterodraco. As

estatísticas mostradas na tabela valem para a criatura assim que ela sai do ovo. Nada se sabe sobre a origem dos ovos-de-asas.

**Tatu-Montanha**

**ST:** 30-40 **Mov/Esq:** 4/6 **Tamanho:** 18

**DX:** 8# **PD/RD:** 5/12 **Peso:** 1,5-3 ton

**IQ:** 2 **Dano:** 5d cont. **Habitat:** Pântano

**HT:** 18/30-45 **Alcance:** 1,2

Este imenso invertebrado não é realmente um tatu, mas sim uma variedade gigante de caramujo. O tatu-montanha lembra mais algum tipo de tartaruga monstruosa. O corpo é blindado com uma carapaça convexa, seca e marrom, medindo até 5m de altura no topo. Sob a carapaça não há patas, e sim uma barriga rastejante de caramujo. Saindo da abertura onde deveria haver uma cabeça, há uma massa de tentáculos com protuberâncias redondas em suas extremidades. Possui uma longa e espinhosa cauda muscular, trazendo na ponta uma esfera massivamente revestida de espinhos, à semelhança de uma maça.

Tatus-montanha podem ser encontrados em manadas, pastando em pântanos — eles filtram a água para reter matéria orgânica e microorganismos. Quando atacados, recolhem-se sob as conchas e tentam atingir o agressor com a cauda (ataques com a cauda são feitos com NH 12). Além de fortíssima contra qualquer ataque físico, a concha do tatu-montanha é imune a qualquer ácido.

Tatus-montanhas podem ser facilmente domesticados como animais de montaria. Verdadeiras ilhas ambulantes, eles podem transportar muita carga. Infelizmente, o animal não sobrevive muito tempo fora de terreno pantanoso — apenas 2d6 semanas. Esse tempo pode ser prolongado se o animal puder pastar em pântano durante pelo menos uma hora por dia.

A concha enorme do tatu-montanha, quando vazia, costuma ser usada por certas tribos como cabanas — são fortes,

duráveis e algumas têm espaço para abrigar famílias inteiras. Conchas de exemplares menores podem ser usadas como depósitos de água e até caldeirões; por ser invulnerável ao ácido, as conchas costumam ser usadas por magos e xamãs como reservatórios de substâncias corrosivas.

**Trilobitas**

**ST:** 1-6 **Mov/Esq:** 3/6 **Tamanho:** <1

**DX:** 13 **PD/RD:** 0/1 **Peso:** 1-20 kg

**IQ:** 2 **Dano:** * **Habitat:** Oceanos

**HT:** 12/1-4 **Alcance:** C

Trilobitas são grandes artrópodes marinhos, aparentados com os insetos, caranguejos e lagostas. Podem medir desde alguns centímetros a até um metro, e vivem em recifes de coral e fundo dos oceanos (nunca em terra). Alguns são cegos, apenas chafurdando no lodo em busca de comida, mas muitas espécies têm grandes olhos compostos (Visão 14).

Apesar do aspecto de bicho peçonhento, trilobitas não têm veneno e são muito fáceis de apanhar (+1 em testes de Pesca, devido ao baixo IQ da criatura). São alimento básico para as tribos costeiras de Keyla, especialmente os dragões-marinhos. Trilobitas, contudo, não são completamente indefesos: eles podem formar enxames para atacar nadadores. Algumas centenas de pequenos trilobitas podem causar de 1 ponto a 1d de dano por turno, e podem ser dispersados com 15 pontos de dano.